

REGALAMOS SPEED KINGS
XB MAGAZIN
Revista XBOX independie
Número 16
Septiembre de 2003
5 euros
8 PREVIEWS
SUDEKI
GLADIUS
PIRATES OF CARIBEAN
OUTLAW VOLLEYBALL
OTOGI
BUFFY: CHAOS BLEEDS
BOUNTY HUNTER
W.I.P.
NINJA GAIDEN
SÓLO PARA XBOX
REVIEW
SOUL CALIBUR 2
TOP SPIN™
MATCHBALL PARA XBOX
COMPARATIVA
MEJOR JUEGO
DE COCHES
RALLISPORT CHALLENGE
RACING EVOLUZIONE
BURN OUT 2
COLIN MCRAE 3.0
PROJECT GOTHAM
SEGA GT 2002
MIDTOWN MADNESS 3
MIDNIGHT CLUB 2
PRO RACE DRIVER
mkm
PUBLICACIONES
00016
8 424094 003570

La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng

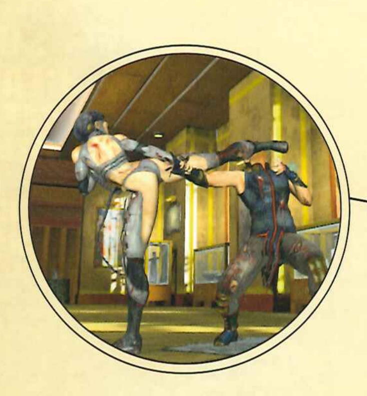


FIG. 1. – *Dolor Insoportable*
El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.

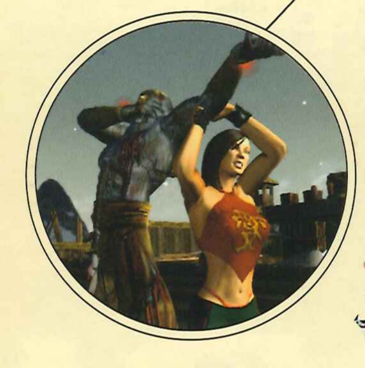


FIG. 2. – *Anulación Corporal*
La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.

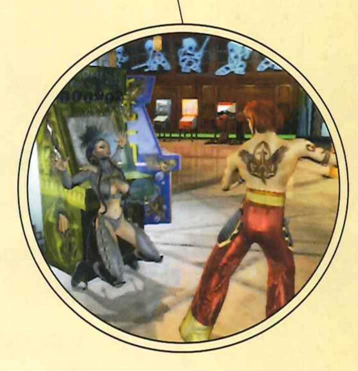


FIG. 3. – *Destrucción Total*
Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.



TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

PRÓXIMAMENTE



TOTALMENTE EN CASTELLANO





Nº 16. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Secretaria de redacción
Yolanda Díaz

Redactores y colaboradores
SirBruce, Jorge Núñez, Urashima, Malascuernas, Jetulio Pencas, Xboxfever, Kikobox, Ozuteki, Antonio Gutiérrez, Alberto B.

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Via Net Works España

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Elena Tapia (etapia@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 38 27

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

LO QUE SE NOS VIENE ENCIMA

Tras la pequeña pausa veraniega (que no ha sido tal pausa porque nos hemos tirado todo el verano jugando a nuestra Xbox) volvemos con fuerzas renovadas para afrontar el último trimestre del año, un trimestre que se presenta muy caliente para Xbox. Algunos de los títulos más esperados por todos nosotros comenzarán a aparecer en estos meses, el previo a la gran campaña navideña. Y uno de los juegos que más expectación estaba creando era Top Spin, un título de tenis con el que Microsoft quiere inaugurar en Europa su servicio XSN Sports, un título que por jugabilidad, posibilidades online con Xbox Live, y por acercarse a la simulación, se va a convertir en el mejor título de tenis hasta la fecha. Pero si Top Spin era esperado por el público, no se ha hablado menos de Sudeki, otro de los títulos que sale de la factoría de Microsoft (encargado a los ingleses de Climax) y que enganchará a los amantes de los RPGs de nueva generación, esto es, los juegos de rol mezclados con acción en tercera persona y combates en tiempo real.

Y septiembre es el mes de la previews. Las casas quieren mostrar algo de lo que tienen preparado para el otoño, y nos dejan con la miel en los labios... los lanzamientos se resisten, pero hemos tenido acceso a juegazos como Gladius, Piratas del Caribe, Outlaw Volleyball, Otogi, Buffy: Chaos Bleeds, Conflict Desert Storm 2 o Mace Griffin: Bounty Hunter, de los cuales os contaremos lo que hemos sentido en la primera toma de contacto. Nos hubiera encantado p[illegible]tar con Star Wars: KOTOR, pero la distribuidora en España no ha podido of[illegible] copia de review todavía... la prometemos para el mes que viene sin fa[illegible]go, en el capítulo de análisis, sí hemos podido jugar y evaluar Soul Ca[illegible]o gran clásico de los juegos de lucha en Xbox.

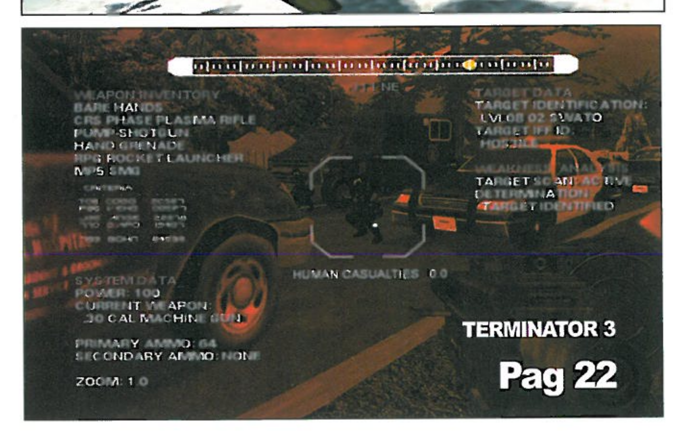
El verano venía cargado y este ot[illegible]e Xbox va a descargar sobre nosotros toda su furia a modo de juegos. [illegible]mediados de septiembre nos vamos de viaje al X03... ¿con qué nos sorpre[illegible]en esta ocasión?

NOSOTROS SOMOS NO[illegible]OS

CHEMA ANTÓN	ANTON[illegible]ÉRREZ	ALBERTO B.
Nada más que quejarse y quejarse sabe. Al final ha conseguido que algunas ideas se hayan puesto en práctica.	Sevillano [illegible] pro, el m[illegible] veloz de nuestros c[illegible] boradores [illegible] vive entus[illegible] mado con [illegible] gran cons[illegible] de la X. 	Profesional. Directo con sus comentarios. Sabe por donde atacar a cada juego y encontrar sus debilidades. 
MALASCUERNAS	**ÓSCAR [illegible]ÍAZ**	**CARLOS CORCUERA**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Una de las apuestas d[illegible] año con experienci[illegible] en el terreno de los juegos y con muy buenas ideas... 	Desde Zaragotham City ha aportado su granito de arena para construir este nuevo proyecto de XB. 
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dárse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir. 	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla. 

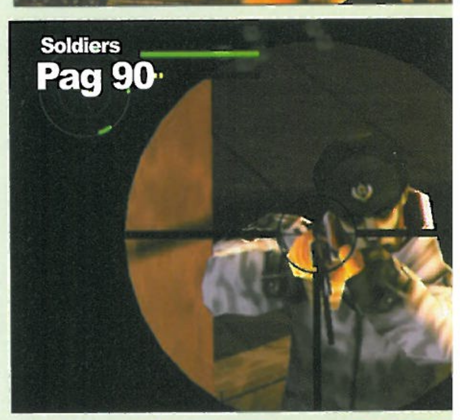



Pag 26
Sonic heroes

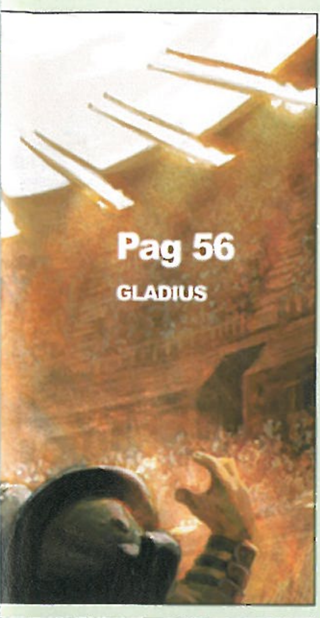

TERMINATOR 3
Pag 22

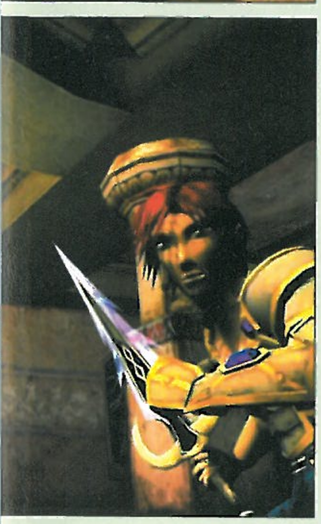



Pag 50
SUDEKI


Soldiers
Pag 90


Pag 86
CAT





REGALAMOS SPEED KINGS

XB MAGAZIN

Revista XBOX independie

Número 16
Septiembre de 2003
5 euros

8 PREVIEWS
SUDEKI
GLADIUS
PIRATES OF CARIBEAN
OUTLAW VOLLEYBALL
OTOGI
BUFFY: CHAOS BLEEDS
BOUNTY HUNTER

W.I.P.
NINJA GAIDEN
SÓLO PARA XBOX

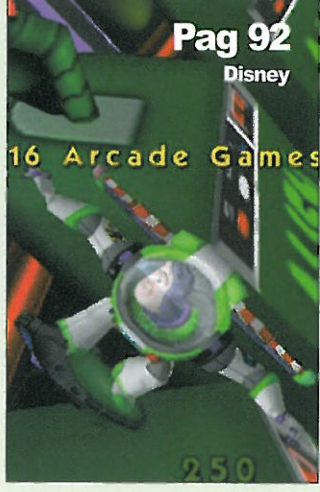
REVIEW
SOUL CALIBUR 2

TOP SPIN
MATCHBALL PARA XBOX

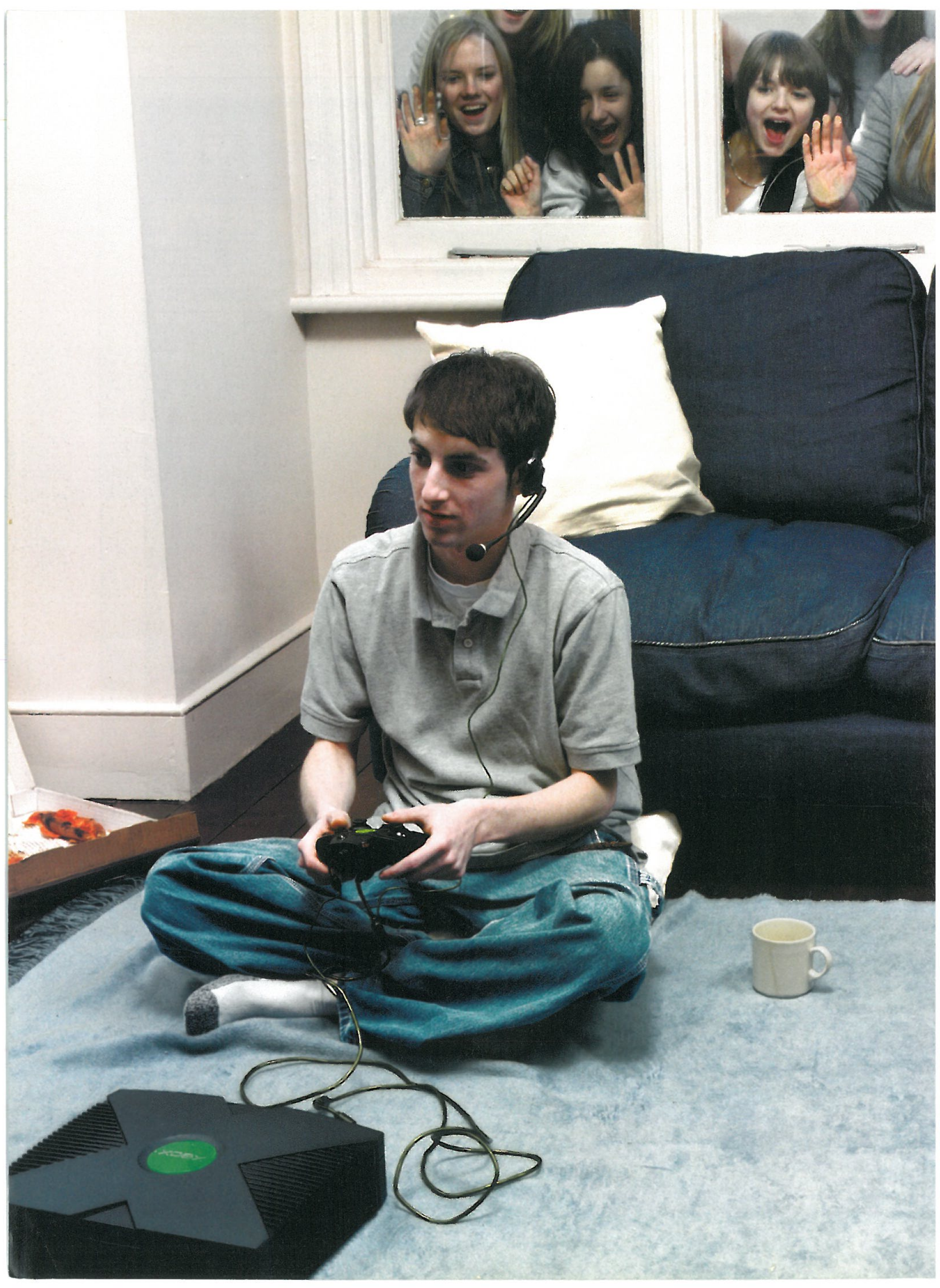
COMPARATIVA MEJOR JUEGO DE COCHES
RALLISPORT CHALLENGE
RACING EVOLUZIONE
BURN OUT 2
COLIN MCRAE 3.0
PROJECT GOTHAM
SEGA GT 2002
MIDTOWN MADNESS 3
MIDNIGHT CLUB 2
PRO RACE DRIVER

mkm PUBLICACIONES









CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea tu propia identidad y hazte famoso en cualquier juego al que juegues, estés donde estés.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA.

Con el 'OPTIMATCH™' encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

HABLA MIENTRAS JUEGAS.

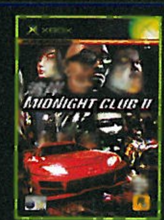
Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

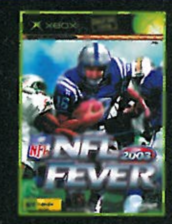
¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE









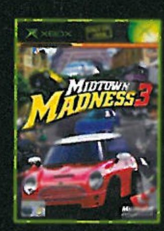





UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.





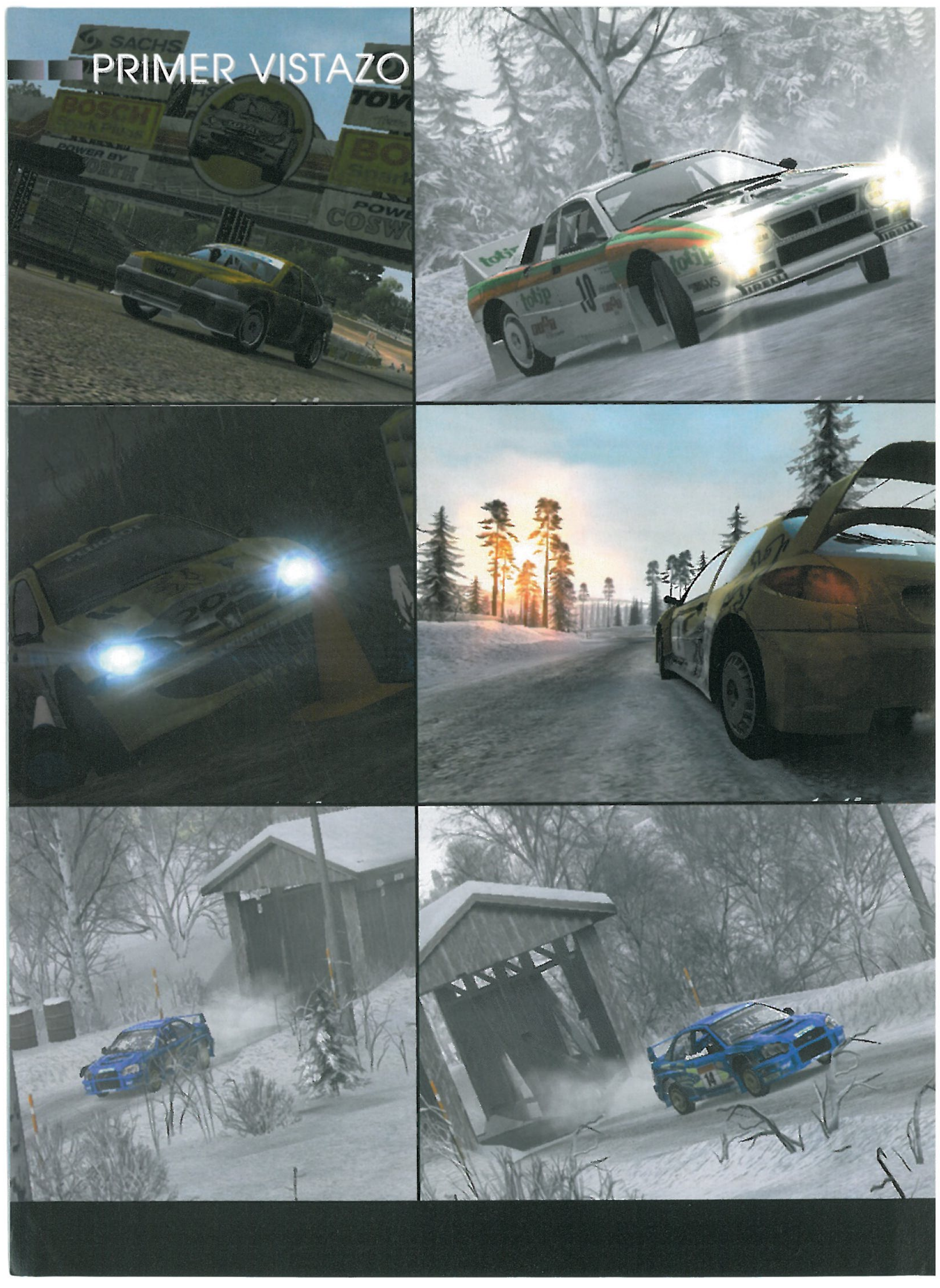



Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*) y una conexión de banda ancha compatible.



Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, compruebe si en la caja aparece el logo.




SACHS
BOSCH



Rallisport Challenge 2

Antes de que llegasen a nuestra consola títulos como Colin McRae Rally 3 sólo había un título de rallies disponible, casi desde la primera oleada de juegos de Microsoft para el año de su lanzamiento, y este era RalliSport Challenge.

El juego de Digital Illusions (que luego nos han regalado el genial Midtown Madness 3) resultó una magnífica aportación al género y con sus decenas de modos de juego arcade nos ha divertido a muchos aficionados desde que salió al mercado.

Ahora, sus mismos desarrolladores están en pleno proceso de la secuela del título, un juego mucho mas realista, con un motor gráfico mejorado, con nuevos modos de juego y con una esperadísima opción compatible con Xbox Live. El primer juego de rallies para Xbox que se podrá jugar a través de la red y que tendrá este fabuloso aspecto que muestran las primeras imágenes publicadas. El juego no llegará hasta principios de 2004.

CDS2 a punto

Hace algunas semanas, la gente de SCi visitó España para presentar el próximo lanzamiento de la compañía, Conflict Desert Storm 2, y para ello realizó una demostración in game del jeugo en las oficinas de Proein.Aunque ya habíamos visto el juego en el E3 y en la revista pasada pudimos ofreceros una breve preview del juego, en esta ocasión se nos mostraron muchas de las mejoras introducidas para la copia final y que hacen de CDS 2 un juego mucho mejor que su predecesor. La gente de SCi nos ha documentado con todas y cada una de las mejoras que podremos observar en el nuevo juego y aquí vamos a hacer un breve repaso de algunas de ellas a falta de tener en nuestras manos la copia de review.

Aspecto gráfico

Trazados de los disparos, principio y fin del inventario, temblor en la pantalla que nos mete más en la partida, carencia de enemigos estáticos, mejores explosiones y con más escombros, enemigos de diferentes tipos (no utilizan el mismo modelo con en CDS), carencia de extraños saltos y desapariciones de personajes, mayor profundidad de campo, mayor número de polígonos en movimiento y sobre todo la mejora de las comunes ralentizaciones.

Inteligencia artificial

Enemigos con memoria visual, capacidad para ocultarnos, habilidad de correr hacia atrás y evitar el fuego enemigo además de poder disparar al mismo tiempo, del mismo modo, ahora es posible correr hacia delante y disparar, el enemigo cambiará de blanco en función de la amenza que supongo para él, el enemigo te buscará.

Jugabilidad

Se ha reducido el campo de autoapuntado con lo que ahor ano tendremos apuntados a enemigos queni siquiera podemos ver, se ha incorporado una opción de reinicio rápido, hay modos primera personas con cada una de las armas y zoom para casi todas, el punto de mira refleja la precisión con la que seremos capaces de disparar en cada situación.

Audio

Se ha incorporado Dolby Digital, nuevos temas originales para el juego y, por supuesto, localizado al castellano.

Realmente son muchísimas las mejoras que hemos visto en el juego y muchas que se nos habrán escapado y que veremos en el próximo análisis.



Emily Britt nos mostró el juego en las oficinas de Proein.

XBOX

CLASSICS

MUST HAVE GAMES

¿Ya te has acabado el Splinter Cell? ¿Necesitas más emociones que una partida de MechAssault? ¿Quieres añadir a tu colección de juegos Xbox, algún título de los que no pueden faltar? Entonces, a que esperás a comprarte los clásicos de Xbox a un precio realmente interesante.

Dead or Alive 3
"El tercero título de esta mítica saga de lucha ha llegado a la perfección técnica."
-Xbox Magazine

Oddworld: Munch's Oddysee
"Técnicamente, el juego es simplemente asombroso. Toda una lección de buen hacer gráfico, sumado a los diálogos inteligentes y bien traducidos."
- El Correo

Project Gotham Racing
"El juego, espectacular donde los haya, con un equilibrio de luces muy bien hallado y el toque manager que lo hace original, alcanza su perfección en la repetición de las carreras..."
- El Periódico de Cataluña

RalliSport Challenge
"Además de las pruebas de rally tradicionales, la gran virtud de este juego es la inclusión de otro tipo de pruebas, lo que aporta una gran variedad de conjunto."
- SuperJuegos

Amped: Freestyle Snowboarding
"Parece que el snowboard está de moda. Los chicos de Xbox sacan un juego con buenos gráficos, centrado en la competición de estilo libre."
- Maxim Spain





www.xbox.com/es

Dance Stage Unlicensed

Ya sabíamos todos que Konami tenía preparado un juego de baile para Xbox, y pudimos comprobarlo en el E3 de este año cuando uno de nuestros colaboradores disfrutó bailando sobre la alfombra de Konami al ritmo de la música. Para entonces se llamaba Dance Dance Revolution Ultramix, pero es muy posible que en Europa el título se modifique y cambie a Dance Stage Unlisenced. Según nos ha comunicado Konami, el juego saldrá a la luz en noviembre y el mes que viene podremos ofreceros una amplia preview en la que analizaremos todos los detalles de este primer título de baile para Xbox, un género que en Reino Unido y Japón siempre coloca a sus juegos en lo más alto de la lista de ventas. Por otra parte, el título, que también será lanzado para PSOne, tiene garantizado un bundle de juego + alfombra para la consola de Sony, pero para el formato de Xbox tendremos que comprar por separado la alfombra a un precio más que asequible no superior a los 25 euros. Esperemos que el juego salga a un precio económico y sea accesible para la mayoría de Xboxers. Lo que sí que resultará novedoso con respecto a otros juegos del género es que Xbox permitirá el juego a través de Xbox Live con lo que las competiciones de habilidad online serán más que adictivas, pero sobre todo la conexión online resultará muy útil para bajar nuevas canciones y bailes a nuestra consola y poder ampliar la vida del juego.



VICE CITY ANTES DE 2004

Hace ya cuatro meses, en mayo de este año, el CEO de Take Two habló de la salida de un juego "estrella" para la consola Xbox y el título aparecería entre noviembre y enero. La últimas informaciones aparecidas en algunos de los medios de información online más prestigiosos en el mundo de los videojuegos sitúan a Vice City como ese título estrella. La estrategia de la gente de Take Two junto con Microsoft es eliminar del título cualquier mención a Grand Theft Auto y así alejarse de posibles reclamaciones de Sony que, a buen seguro, llegarán de todos modos si el plan se confirma.

Lo que se ha comentado en cuanto a las posibles mejoras del juego con respecto a las versiones de PS2 o PC es que el Vice City de Xbox contaría con la misma jugabilidad y características técnicas con las que contaba el juego de PC a lo que tendríamos que añadir la posibilidad de incluir nuestra banda sonora ya que sería totalmente personalizable y contaría con contenidos descargables a través de Xbox Live.

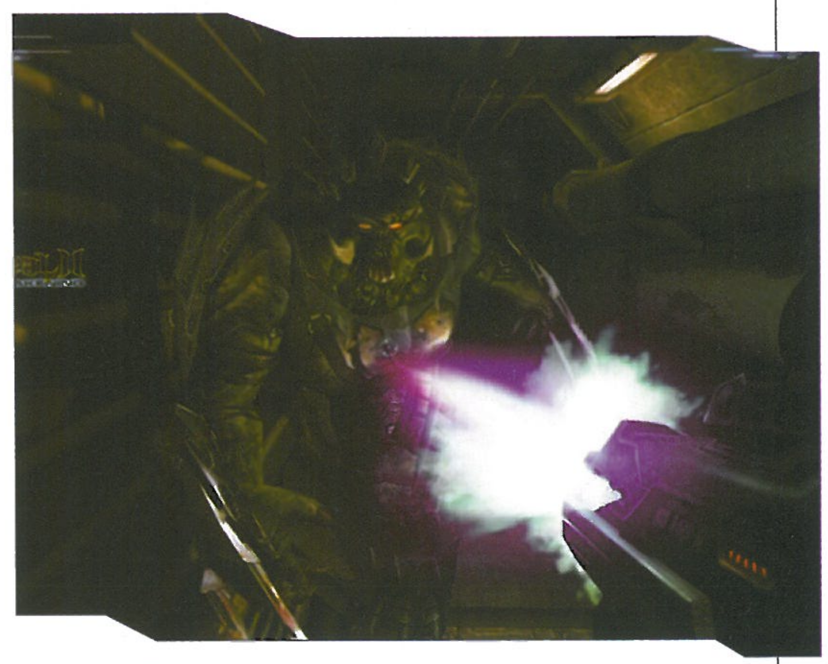


El título de Rockstar no llevará el GTA en el nombre en Xbox.

UNREAL II: THE AWAKENING EN NAVIDAD

Atari ha querido confirmar la salida del juego en Xbox para finales de este año, en plenas Navidades. La segunda parte de Unreal que ha tenido un discreto éxito en su versión para PC por unos problemas de exigencia de hardware que pronto fueron solucionados con un parche, está siendo convertida al formato de Xbox por Tantalus y Legend Entertainment para lograr el mejor rendimiento gráfico y sobre todo un buen control que nos haga experimentar las mismas sensaciones que provoca el juego sobre PC.

Pero donde están poniendo el mayor énfasis la gente contratada por Atari para la conversión es en el apartado multijugador en el que podremos jugar de modo cooperativo en parejas, pudiendo formar comandos de mercenarios o bien utilizar Xbox Live para enfrentarse a través de la red (y este último punto esperemos que lo resuelvan mejor que con Unreal championship).



El primer Unreal para Xbox fue un éxito de ventas, pero su opción a través de Live tenía demasiados fallos, esperemos que Unreal II los solucione.

RAINBOW SIX 3 ONLY ON XBOX

Por lo menos durante estas Navidades el juego de Ubi Soft llevará el sello de la exclusividad sobre la plataforma Xbox gracias al acuerdo entre ambas compañías. El propio Yves Guillemot, presidente de Ubi Soft, no dudó en mostrarse "entusiasmado" por la relación con Microsoft y declaró estar esperando que la estrategia resulte tan existosa como ya lo fue con el lanzamiento en exclusividad de Splinter Cell el año pasado. También desde Microsoft, en la boca de Michael Cassius, Director de la Plataforma Xbox para Europa, se mostró "encantado" por haber llegado al acuerdo de exclusividad en el lanzamiento de un título que a buen seguro será un éxito de ventas este año.



Es uno de los lanzamientos más esperados para estas Navidades.



HALO llega a los 3 millones

Recientemente Bungie y Microsoft han confirmado que HALO ha vendido ya 3 millones de copias en todo el mundo, lo que le confirma como el juego estrella de Xbox, aunque ya lo viene siendo desde el día de su lanzamiento. Como ha afirmado Pete Parsons, director del Estudio Bungie, "Es una gran satisfacción que Halo haya obtenido este gran éxito. Además, pronto lanzaremos Halo para PC con nuevas funcionalidades multijugador online, nuevos mapas, armas y vehículos que estamos seguros que sorprenderán a los aficionados a la creación de mods". El lanzamiento del juego en PC y el futuro lanzamiento de la versión de Xbox en la línea económica de Microsoft harán que se multiplique esta cifra y conseguirá que la leyenda de este título sea aun mayor. Aunque el universo HALO va a tener mucho más que decir a partir de la primavera del año que viene (aproximadamente), cuando HALO 2 sea ya una realidad.

Confirmada la secuela de Otogi

Cuando Otogi no ha llegado aún al mercado europeo, From Software ya ha confirmado que trabaja en la secuela y que ésta se lanzará (en el mercado nipón) este mismo invierno. Esta noticia, que hemos sacado de la última edición de la prestigiosa revista Famitsu, confirma que la saga estrenará dos títulos en el mismo año, lo que seguro que resulta todo un récord en el mundo de los videojuegos y confirma el tremendo éxito que ha tenido el título en Japón. El juego, que llevará por título Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki, se desarrollará en un Japón medieval, alternativo y mágico, la ambientación que ya tiene el primer título. Pero el nuevo personaje que protagonizará este segundo capítulo será un monje exorcista llamado Seimei Abeno, que pertenece a la corte imperial. En el juego seguirá predominando la acción y el RPG del primer título.



Apenas acaba de llegar Otogi al mercado PAL cuando ya comienza el desarrollo de Otogi 2.

Syberia tendrá una versión para Xbox

Microids ha confirmado que la editora estadounidense XS Games se ha hecho con los derechos de distribución y está trabajando en una versión mejorada para Xbox de Syberia, la prestigiosa aventura gráfica de PC que fue catalogada por casi toda la crítica especializada como la mejor Aventura del 2002. En el juego, tenemos que meternos en la piel de Kate Walker, una abogada envuelta en una fantástica aventura en un mundo lleno de creaciones robóticas y máquinas de todo tipo. El juego, que está siendo optimizado para Xbox en los estudios de Microids en Montreal, llegará al mercado americano antes de que finalice el verano, a un espectacular precio de 19,95 dólares. Esperemos que el título llegue a las tiendas españolas lo antes posible.





Llega la LIGA DE LA JUSTICIA

La desarrolladora americana Midway (responsables de la saga Mortal Kombat, entre muchos otros títulos de éxito) ha anunciado el desarrollo de un videojuego basado en la serie de animación americana de La Liga de la Justicia. El juego permitirá que juguemos en nuestra Xbox con los más conocidos héroes de los cómics de DC, como Batman, Superman, The Flash, Wonder Woman, Green Lantern, etc.

El título será un juego de acción y tomará los diseños, así como las voces de sus actores de doblaje, de la serie de dibujos animados de éxito en los Estados Unidos.

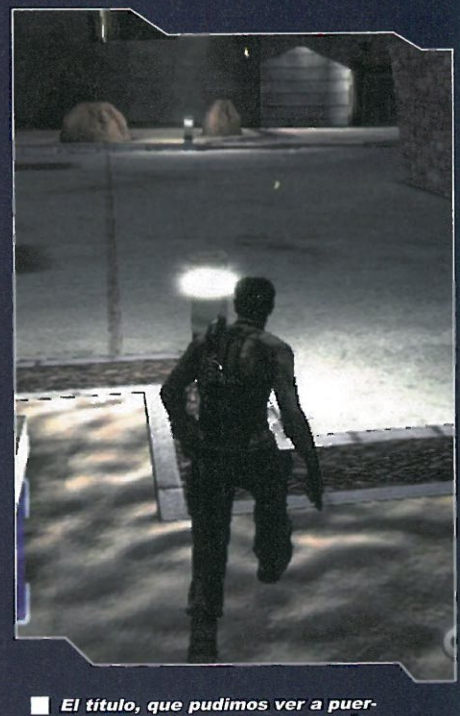
El juego llegará a Xbox en una fecha indeterminada del próximo año.

Vuelve Misión Imposible

La exitosa licencia cinematográfica que popularizó Tom Cruise vuelve con un nuevo episodio que sólo se jugará en las videoconsola de nueva generación.

Atari ha sido la editora que ha confirmado el desarrollo del juego llamado Misión Imposible: Operation Surma, un juego basado en las películas y que está siendo desarrollado por su estudio Paradigm Entertainment. En el juego asumiremos el rol del agente especial Ethan Hunt e infiltrarnos en la Corporación Surma, una especie de compañía de armas y demás tráfico ilegal a nivel internacional.

El juego nos permitirá utilizar cientos de 'gadgets' y armas para llevar a cabo nuestra misión. Puede que tan sólo sean apariencias, pero las imágenes que hemos visto nos recuerdan mucho a Splinter Cell, salvando las distancias.



El título, que pudimos ver a puerta cerrada en el E3, tiene mucho de Splinter Cell.

Estrategia real y muchos goblins

Desde el pasado E3 hemos oído hablar mucho de Goblin Commander, un videojuego de estrategia en tiempo real para nuestra Xbox, que revolucionará el género y lo acercará al mundo consolero. El juego tiene un planteamiento muy original y un aspecto gráfico en 3D excepcional. En el juego, tendremos que controlar a una facción de goblins y hacerlos prosperar en el mundo en guerra de Ogriss. En nuestras manos estará el construir y defender enormes ciudades, entrenar a los mejores guerreros y conseguir las mejores unidades de combate, para poder hacer frente a las enormes batallas que pueden hacer tambalearse al mundo de Ogriss. Jaleco Entertainment, la empresa desarrolladora del título, ha hecho pública la página web oficial, donde podéis enteraros de todo lo que rodea a este prometedor juego, bajar pantallas, material gráfico de todo tipo, etc.

La web oficial es: www.goblincommander.com



La estrategia en tiempo real está empezando a hacerse un hueco en Xbox con el reciente lanzamiento de Alien vs Predator: Extintion.

En **CCC** ponemos los Planes de Formación que mejor se adaptan a los perfiles profesionales más demandados...

- Cursos que te preparan para acceder a las **Titulaciones Oficiales**...
- **Materiales didácticos** prácticos constantemente actualizados por expertos...
- Un **Tutor Personal** para orientarte en todo lo que necesites...
- Servicio de **Bolsa de Trabajo** gratuito...
- Nuestra **Garantía de Aprendizaje**: si al terminar el curso no quedas satisfecho te devolvemos el importe total del curso.

Tú pones un poco de ilusión y sólo 1 hora al día de tu tiempo. Es suficiente.

¿Cuál es tu Curso?

DECORACIÓN Y MANUALIDADES
Diploma Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades

BELLEZA Y MODA
- Peluquería
- Esteticista
- Modista

DEPORTE
- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness

MECÁNICA, ELECTRÓNICA Y MANTENIMIENTO INDUSTRIAL
- Téc. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos
- Electrotecnia y Electrónica
- Técnico en Radiocomunicaciones

CONSTRUCCIÓN Y OFICIOS
- Carné Oficial de Instalador Electricista
- Fontanería
- Técnico en Construcción de Obras
- Mantenimiento de Edificios
- Energía Solar

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN
- Fotografía
- Dibujo
- Aerografía

MÚSICA
- Guitarra
- Teclado

CULTURA
- Título Oficial Graduado en ESO
- Acceso Universidad mayores de 25 años
- Escritor

IDIOMAS
- Inglés
- Alemán
- Francés
- Ruso

PROFESIONES SANITARIAS
- Técn. Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría
- Aux. de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico
- Dirección y Gestión de Centros para la 3ª Edad

MEDICINAS COMPLEMENTARIAS
Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Quiromasajista
- Naturopatía
- Herbodietética

HOSTELERÍA
- Cocina Profesional
- Camarero - Barman

VETERINARIA
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino

INFORMÁTICA
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

OPOSICIONES
- Justicia (Auxiliares, Agentes y Oficiales)
- Auxiliares de Ayuntamiento
- Aux. de la Administracion del Estado

RIESGOS LABORALES
- Título Oficial de Técnico Intermedio y Superioren Prevención de Riesgos Laborales(Laboris)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

INMOBILIARIA
Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Master en Gestión Inmobiliaria
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

EMPRESA
Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Empresa
- Administración de Empresas
- Asesor Laboral
- Asesor Fiscal
- Azafatas de Congresos y RRPP
- Contabilidad
- Secretariado

Preparación para el Título Oficial · Vídeos · Equipos de Prácticas · Incluye CD Rom · Prácticas Optativas



Ya puedes obtener uno de los diplomas mejor considerado por los empresarios, el que avala a las personas que han creído en sí mismas.

Infórmate
902 20 21 22
www.cursosccc.com



SOLICITUD DE INFORMACIÓN PREFERENTE

GRATIS

Matricúlate este mes y consigue **gratis** esta estupenda **Agenda Electrónica** con pantalla táctil, 32 kb de memoria, alarma, calendario, termómetro, calculadora y conversor de monedas.

Sí, deseo recibir Gratis y **sin compromiso** información sobre el Curso/s de:

____

____

Nombre ________ Apellidos ________

Domicilio ________ Bloque ____ N.º ____ Piso ____ Prta. ____

Población ________ Provincia ________ Cód. Postal ________

Teléfono ________ e-mail ________

Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____ D. N. I. (opcional) ________

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, **envía** este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
o **llama** al 902 20 21 22,
indicando la siguiente referencia: PRR





por Urashima

Las temperaturas suben y los lanzamientos bajan, este mes os ofrecemos una doble ración de próximas novedades, englobando el desértico panorama de Julio y Agosto. Por suerte el mes pasado nos dejó un título lo suficientemente atractivo como para seguir jugándolo durante todo el verano. Estamos habando de Dino Crisis 3, un juego con una temática más atractiva para el mercado norteamericano y europeo del que podréis disfrutar "dentro de poco". Y hablando de Occidente, Microsoft parece que ha entrado en razón y va a traer los títulos más emblemáticos a Japón, tal y como os comentamos a continuación.

Intercambios culturales

Los occidentales siempre recibimos con las manos abiertas los títulos provenientes de la cuna del videojuego. Normalmente debemos esperar unos meses para disfrutar de las últimas joyas aparecidas en la Tierra del Sol Naciente, siempre que su temática no sea estrictamente oriental, en ese caso nunca verán la luz fuera de Japón. Lo sorprendente es que también ocurre lo contrario cuando no hay razón para ello. ¿Es posible que los jugadores nipones todavía no conozcan Splinter Cell, por ejemplo? Así es, muchísimos títulos que han sido un éxito de ventas y de crítica en Occidente todavía no han sido lanzados en ese mercado y no será porque los japoneses los detesten, al contrario. Recordemos la entrevista del número 3 de Xbox Kankei, esa era una de las quejas de los usuarios, y sólo hay que mirar el éxito de Halo, el tercer juego más vendido del catálogo de Xbox en Japón.

Según declaraciones de Peter Moore, responsable de todas las ventas y acciones de marketing en Europa y Japón, no se ha establecido un canal de distribución para estos títulos y su próxima meta será ponerse de acuerdo con todos los desarrolladores y que Microsoft se encargue de localizar sus juegos. Por otra parte, Masahiro Koide, Senior Manager de Xbox en Japón, comentó que una selección de los títulos presentados en el E3 (once en total) serían lanzados posteriormente en el mercado nipón, con su correspondiente localización y algunos cambios en la jugabilidad. Entre estos juegos encontramos Midtown Madness 3, Brute Force, o Halo 2, títulos de marcada estética occidental, por lo que parece que van a cumplir lo prometido.

Por último y a modo de curiosidad, cabe comentar que Microsoft ha registrado "Xbox World Collection" en la oficina de patentes japonesa.

Se desconoce que se esconde tras este nombre pero podríamos estar ante un sello que englobara versiones occidentales de varios títulos; el tiempo lo dirá.



Los nipones son el público más mimado por Microsoft en sus presentaciones y fiestas.



Durante la presentación se pudieron disfrutar algunos de los recientes lanzamientos en Japón.

Xbox Live Summer Party

Hace unos meses Microsoft organizó un evento en el que se celebraba el lanzamiento de Xbox Live, esta vez se trata de otra celebración para los fans, en la que pudieron probar y asistir a la presentación de numerosas novedades que saldrán en los próximos meses.

Antes de que empezara el evento, una enorme pantalla mostraba los últimos lanzamientos y los juegos aparecidos en el pasado E3. Entre los títulos mostrados destaca la presentación a bombo y platillo de Ghost Recon y Sega GT Online para fomentar el juego online, así como la presencia de Circus Drive o Tekki Taisen. De este último había 10 unidades disponibles que sólo pudieron probar los afortunados que fueron seleccionados. Cabe destacar que en el marco del evento se realizó la final del Xbox Championship Vol.1.

Xbox Championship Vol.2. Una vez finalizó el torneo anterior se puso en marcha su continuación, esta vez con DOAX como juego elegido.

Desde el 26 de julio hasta el 10 de agosto se realizará la primera ronda a través de distintas tiendas y la final se decidirá en setiembre.

Tickets de viaje y televisiones de plasma para los ganadores.

La segunda parte de Tekki, con su opción multijugador a través de Xbox Live, apasiona.



El mejor juego del mes



Capcom nos trae su segundo título original para Xbox (tras Tekki), la tercera entrega de la saga Dino Crisis, de la que tan solo conserva el nombre. En esta ocasión la acción transcurre en el año 2548, cuando una nave que se daba por perdida reaparece misteriosamente, con dinosaurios mutantes en el interior. La historia está bastante bien llevada aunque en conjunto resulta algo típica, mezcla de Horizonte Final y Alien.

El juego se nos presenta con la acción como elemento principal, pero eso no significa que estemos ante un shooter, a lo largo de éste nos encontramos con múltiples puzzles, siendo la propia nave un puzzle gigante por ella sola ya que deberemos alterar su estructura, pudiendo así acceder a nuevas secciones de la misma.

El mayor inconveniente del juego viene dado por su control, aunque el personaje responde bien a todas las acciones, la cámara es nuestro peor enemigo, mostrando ángulos fijos que nos conducirán en múltiples ocasiones a la frustración, ya que nos movemos velozmente y dispararemos sin ver a los enemigos en pantalla. Por suerte podremos seleccionar una vista en primera persona, tanto para explorar como para disparar, algo que nos será útil en varias ocasiones. Salvando este punto, que puede resultar fatal para más de uno y añadiéndole una factura técnica intachable, Capcom ha realizado un buen trabajo dándole un giro completo a una de sus franquicias menos explotadas. Todas las cinemáticas del juego y algunos menús se encuentran en inglés pero el resto está en perfecto japonés así que si queremos comprender la historia al completo y no quedarnos atrapados en algún punto, mejor esperamos a la versión PAL (prevista para finales de noviembre).

Puntuaciones

Un repaso a las notas que han recibido los juegos más esperados:

Dino Crisis 3: 8/8/7/7 – 30/40 (Famitsu), 6/6/7 – 6,33 (Dorimaga)

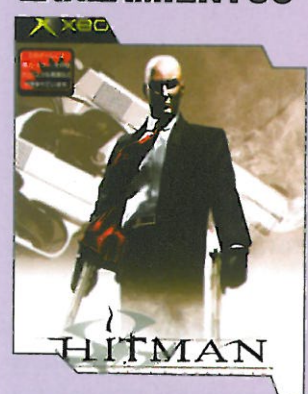
C.A.T: Cyber Attack Team: 6/6/6/5 – 23/40 (Famitsu)

MechAssault: 7/7/7/7 – 28/40 (Famitsu)

Enter The Matrix: 8/7/7/6 – 28/40 (Famitsu)



LANZAMIENTOS



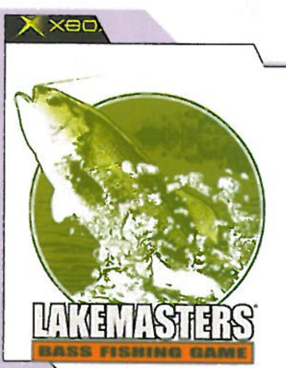
Hitman: Silent Assasin (IO Interactive): El título de Eidos llega por primera vez a Japón, de ahí que no se presente como su segunda parte. Manual del perfecto asesino de regalo con las primeras copias vendidas. *Se espera su salida para el 3 de julio.*



Bloody Roar extreme (Eighting/Hudson Soft): Un par de meses después del lanzamiento norteamericano los japoneses podrán disfrutar de esta versión extendida del título de Hudson. Mejoras técnicas, secuencias cinemáticas y 3 personajes nuevos respecto a la versión de PS2. *Se espera su lanzamiento para el 17 de julio.*



MotoGP URT2 Online Challenge (Climax): La conducción llega a Japón, con uno de los títulos para impulsar Xbox Live en esas tierras, tal y como su subtítulo indica. *Se espera su salida para el 17 de julio.*



Lake Masters: Bass Fishing Game (Capcom): El primer juego de pesca para Xbox, un título refrescante para este verano, cuya salida *Se espera para el 17 de julio.*

¡Gráficos de infarto, presentación apabullante, jugabilidad ajustada y un sistema de cámaras muy refinado. ¿Necesitas más?

XB MAGAZINE **desarrolla:** Tecmo **edita:** Microsoft **fecha:** Finales 2003

Tecmo demuestra de nuevo que es la gran valedora japonesa de Xbox con el último capítulo de la serie Ninja Gaiden. Project Zero, dos Dead or Alive, pocas compañías niponas pueden presumir de tener un catálogo tan sólido en la negra de Microsoft.

NINJA GAIDEN

por Alberto B.

Ryu Hayabusa ha vuelto. El ninja más famoso de la historia de los videojuegos ha resucitado de sus cenizas para el último juego del Team Ninja y viene dispuesto a demostrar lo mucho que vale.



Ninja Gaiden siempre ha tenido su dosis de engendros cibernéticos, he aquí uno.

Electronic Entertainment Expo, Mayo del 2002. La prensa sabe que Tecmo ha de mostrar algo nuevo y espectacular para Xbox, cuando la compañía nipona y Microsoft lanzan la bomba. Ryu Hayabusa hace un retorno triunfal en forma de demo técnica que deja apabullados a todos los asistentes. En el vídeo mostrado a la prensa, Ryu salta desde alturas impensables, se enfrenta a docenas de enemigos a la velocidad de un rayo y tras una breve carnicería perpetrada en las alcantarillas, topa con el clásico monstruo de tamaño absolutamente desproporcionado, marca de la casa. No había duda, Tecmo había escuchado las voces de sus fans resucitando una de sus franquicias más queridas para la consola de Microsoft, "fetiche" del inefable jefe del Team Ninja Tomonobu Itagaki.

Electronic Entertainment Expo, Mayo del 2003. La gente quiere más, y Tecmo lo sabe. Con una fecha de salida prevista a finales del 2003, urge mostrar

El mimo que está poniendo el Team Ninja en este juego es encomiable.

Un ejemplo de los niveles que podremos encontrarnos en el juego.

¿El archienemigo de nuestro protagonista? Dentro de poco lo sabremos.

Las malvadas tropas del emperador tan sólo serán una parte de tus adversarios.

algo más que capturas del antiguo trailer, los fans no pueden alimentarse por siempre de la misma información. Esta vez Tecmo tiene más para agradar al expectante público, una impresionante intro creada por ordenador digna del mejor equipo de efectos especiales de Hollywood y como era de esperar, una demo jugable, demostrada en la feria por Itagaki en persona.

La intro

Como no podía ser de otra forma, el Team Ninja vuelve a demostrar su maestría a la hora de mostrar algunas de las escenas más bellamente renderizadas que se han visto en la historia de los videojuegos. Con un nivel de detalle pasmoso, somos testigos de la sangrienta destrucción del clan ninja Hayabusa por parte del Imperio Vigor, comandado por un enigmático malvado sin rostro, tan sólo reconocible por su armadura de samurai. Tras los prolegómenos de un duelo que no llega a contemplarse en el vídeo, rápidamente se ofrece un rápido vistazo a otros personajes que suponemos tendrán un papel importante en el juego. Durante una rápida sucesión de planos, se muestra una voluptuosa mujer rubia acompañada de un dinosaurio rojo (sí, habéis leído bien, no olvidéis que Ninja Gaiden siempre ha tenido su toque kitsch), un malvado cyborg totalmente acorazado, algo parecido a un demonio femenino con un aspecto harto retorcido y a una joven de pelo morado que no es otra sino... Ayane. La verdad es que el vídeo no explica mucho la historia y da la impresión de ser una mezcla de las distintas secuencias que podremos con-templar en el juego completo, siendo un trailer con el único propósito de demostrar la valía de los infografistas

El siempre entusiasta Itagaki no deja de brabuconear acerca de lo grande que va a ser Ninja Gaiden, y nosotros nos lo creemos





Un dinosaurio rojo en Ninja Gaiden, ¿quizá un guiño al reciente Dino Crisis 3 de Capcom?

Todas las habilidades de los ninja recogidas en un personaje carismático y de gran calidad.

Otro personaje misterioso. ¿Cuál será su papel en la historia del juego?

El Team Ninja se muestra muy silencioso acerca de desvelar las posibilidades del modo online de Ninja Gaiden. Tendremos que esperar algo más

de Tecmo y presentar a los protagonistas de este nuevo Ninja Gaiden.

La demo

Vale, la intro es una pura delicia visual, ¿y el juego? Itagaki en persona jugó la demo del E3 para demostrar Ninja Gaiden y el resultado no podía ser otro. Un aspecto visual magnífico, tal y como había prometido, animaciones fluidas y rápidas, unos efectos de agua de los que atrapan la vista y un sistema de combate rápido y acrobático que hará las delicias de quienes esperaban la vuelta a la acción de Ryu. Nuestro ninja hizo uso de algunas de sus armas, como su siempre fiel katana, útil para las distancias cortas, o su arco, que empleado en modo de vista de primera persona, posibilita el alcance de blancos con precisión mortal (en la demo Itagaki dio cuenta de unos cuantos murciélagos usando este arma, aunque no se le vio muy ducho en la labor). Uno de los puntos del combate que más agradecerán los fans de los juegos de acción es la velocidad del mismo, casi furioso, los jugadores más rápidos con el pad podrán conseguir demoledores combos de hasta 100 impactos seguidos, todo un torbellino de destrucción.

Lo que podemos esperar

Mucho es lo que podemos esperar de Ninja Gaiden, teniendo en cuenta el secretismo habitual del Team Ninja. No hay detalles importantes sobre la historia, apenas se sabe de la destrucción del clan de Ryu a manos del Imperio Vygor y... aquí se acaba todo. Se desconoce el papel que jugarán los personajes vistos en el trailer del E3, su posible afiliación con el jugador o con el enemigo, se desconoce también en que entornos se desarrollará el juego, aunque a tenor de lo visto se puede apuntar a una ciudad industrial, unas catacumbas/alcantarillas y un emplazamiento de inspiración árabe (¿?).

¿Enemigos? Por el momento no hemos visto muchos. Salvando los presuntos jefes de fin de pantalla mostrados, por el momento sólo se han visto ninjas, tropas acorazadas de asalto, murciélagos, animales de aspecto insectoide, unas extrañas criaturas antropomórficas que pueblan las profundidades y un monstruo de tamaño colosal y aspecto bizarro, cruce entre ave y dragón (a falta de una comparación más apropiada). Parece una variedad algo escasa para un juego, pero es que realmente no tenemos conocimiento más que de una pequeña punta del iceberg, y es que Ninja Gaiden contará con veinte intensos niveles repletos de acción, cantidad más que suficiente para garantizar un buen número de horas a gastar pegados al televisor y a nuestro pad. Los que estén preocupados por la velocidad y la calidad de los combates, que se vayan olvidando, la demo del E3 despejó todas las dudas a este respecto, el combate es sencillamente furioso y la cámara siempre adecuada. Itagaki no ha dejado de presumir en multitud de entrevistas lo muy orgulloso que está de su sistema de cámaras, según él, el mejor jamás visto en un juego de acción. Todos conocemos a nuestro querido Tomonobu y su falta de modestia. Si la diversidad de enemigos y entornos parece asegurada, no lo está menos el número de sorpresas. Los labios de Itagaki se tornan en pétreas murallas cuando se le pregunta por la función de algunos elementos de interfaz del juego, el número de armas disponibles (por el momento se han visto katanas, estrellas, arcos, ¿lanzas?, bombas y nunchakus), las magias, los modos de juego, los extras que pueda incluir el juego (seguro que el bueno de Itagaki se acuerda de los fans) y de sus dos secretos mejor guardados. Ayane y la compatibilidad de Ninja Gaiden con Xbox Live. Mucho nos tememos que aun tendremos que esperar largo hasta que alguien del Team Ninja se digne a responder nuestras muchas preguntas y revele el papel que jugará Ayane en el juego y que misteriosa función tendrá Xbox Live, que, según palabras de Itagaki, proporcionará una experien-

Otra escena del vídeo de presentación de este pasado E3. Espectacular.

La belleza y el detalle de los vídeos del juego os dejarán boquiabiertos.

cia única en los juegos de acción. Veremos.

Más, queremos más

Sabemos que los responsables del Team Ninja no van a prestar mucha atención a lo que pueda decir un pobre seguidor de Ninja Gaiden, pero hasta nuestra paciencia tiene un límite y lo cierto es que el goteo de información y material empieza a ser desesperantemente lento. ¡Queremos más! Más acción, más vídeos que endulcen nuestros ojos, más música con sabor oriental, más animaciones ultra-realistas, en definitiva, queremos más Ninja Gaiden. Mucho más. Posiblemente nuestras plegarias sean oídas en el próximo Tokio Game Show, a finales de verano, donde Microsoft puede que utilice el gancho japonés de la fantasía ninja para tratar de atraer al reticente público nipón, muy poco convencido con el actual catálogo de Xbox, pero hasta entonces, mucho nos tememos que vamos a tener que conformarnos con lo que tenemos. Una pena, pero con este secretismo, el Team Ninja se asegura al menos de no causar impresiones encontradas al mostrar imágenes o conceptos demasiado verdes y que pueden cambiar durante el desarrollo del juego, algo que ya ha sucedido en demasiados juegos de Xbox.

En definitiva, Ninja Gaiden no es sino un gran pastel de nata y chocolate escondido en la trastienda de una de las mejores pastelerías, tentador e inalcanzable para las manos de los golosos mocosos (nosotros) que no encuentran la forma de poder saborearlo. Con parte del equipo original del primer Ninja Gaiden detrás del juego, tan sólo podemos confiar en que se están tomando todo el tiempo, el cariño y el detalle necesarios para cocinar tan deseable pastel, y si hacemos caso y confiamos en los reportes de progreso del juego proporcionados por Itagaki, en estos momentos deberían de estar preparando el azúcar glass y las guindas, dándole los últimos retoques antes de dejar que se enfríe para ponerlo en el escaparate.

Y tenemos paciencia. Y qui´za demasiada hambre.

¿Uno de los mejores juegos de Xbox?

Tras ver la maravilla gráfica que se avecina, la acción desenfrenada de los combates y la enorme cantidad de trabajo empleada para unir todo ello con una jugabilidad elevada como requiere un título con el nombre de Ninja Gaiden, está claro que podemos tener entre manos uno de los juegos más poderosos del catálogo de Xbox. Y lo mejor de todo es que si los calendarios no nos juegan una mala pasada, debería llegar antes de fin de año, listo para rompernos el bolsillo, junto con el resto de los pelotazos de Xbox.

Ninjas, criaturas demoníacas, imperios malvados y peleas a espada. Ninja Gaiden tiene todo lo necesario para convertirse en un clásico instantáneo si nada se tuerce mucho por el camino, y sabiendo lo mucho que se juega Tecmo resucitando una de sus mayores glorias, tenemos plena confianza en que no será así. Esperamos mucho, tal vez demasiado, encontrar alguna remezcla del tema clásico, opciones para visionar los vídeos cuando queramos, jukebox, material que profundice en la historia de Ninja Gaiden y los Hayabusa, y, por qué no, una versión emulada del clásico de NES. Ninja Gaiden no puede llegar lo suficientemente pronto.

Itagaki ha vuelto a jugar al Ninja Gaiden original para asegurarse de que el nuevo juego retiene la esencia del clásico



El alzamiento de las máquinas es definitivo y sólo Terminator puede conducir a John Conner a la salvación de la humanidad

XB MAGAZINE **desarrolla:** Black Ops **edita:** Atari **fecha:** Otoño 2003

Los californianos de Black Ops no se han alejado nunca de los géneros deportivos y de acción desde que comenzaron a desarrollar hace ya siete años. Tienen trece títulos en su catálogo de gran nivel y

TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES

por Ozetuki

Colocarse en la piel de Arnold Schwarzenegger es algo que muchos de nosotros hemos deseado desde que Terminator (la primera) marcase nuestra vida hace muchos años.

El juego no incluirá modalidades multijugador de ningún tipo, aunque sí quizá podamos hacer descargas de Xbox Live.



Parece que a Atari le ha gustado la idea de introducir valor añadido a sus juegos basados en películas. Y para ello en Enter the Matrix creo un videojuego que corriese paralelo a la historia principal. Con Terminator 3, el director de la película, Jonathan Mostow, ha rodado cinco minutos de película que sólo se podrán ver en el videojuego. Cinco minutos que a los amantes de la saga les encantarán ya que resumen a la perfección cuál es el verdadero origen de los Terminators. Pero el juego en sí mismo seguirá mucho el argumento de la película, es por esto que la demostración a la que tuvimos el gusto de asistir en Los Ángeles dentro del E3, fuese totalmente a puerta cerrada. Al principio del juego el nuestro personaje es un Terminator que lucha contra los humanos, pero sólo nos hará falta avanzar un poco para llegar al punto en que nos reprogramen para convertirnos en lo que seremos a lo largo de todo el título: el auténtico salvador de la humanidad. Porque si John Conner es el único futuro para la especie humana, lo tendríamos crudo.

El caso es que el joven Conner ya tiene 25 años y un nuevo intento de la SkyNet hace que se envíe al mortífero T-X, el Terminator más letal jamás creado... y en forma de



El rival de nuestro Terminator en esta ocasión es "LA" rival. Sí, es ella.

El modelado de Arnold nos dejó bastante satisfechos con lo que habíamos visto.



Uno de los sueños de juventud de cualquiera es poder encarnar a Terminator.





Otro FPS para el ya amplio catálogo de Xbox en el género.

mujer fatal. Nuestro objetivo está claro, salvar al tipo que salvará la Tierra, es decir, sacar a John Conner de todos los líos en los que se irá metiendo.

Y para ello la gente de Black Ops y de Atari ha pensado que lo mejor era meternos en el traje de Arnold Schwarzenegger y dirigir sus movimientos en primera persona. Terminator 3: Rise of The Machines es un First Person Shooter de los que tanto abundan en Xbox y a tenor de lo visto en el E3 no apuntaba malas manera. Pero existe un detalle que lo diferencia del resto de FPSs, en T3, habrá momentos en los que la cámara nos situará en una tercera persona que nos dejará ver por completo a nuestro protagonista y veremos que los botones que antes servían para cambiar de arma o activar la visión nocturna, ahora sirven para dar puñetazos y patadas.

Esto quiere decir que en ciertos puntos de la aventura nos encontraremos con enemigos a los que tendremos que derrotar a base de combos.

Y fue en este punto en el que nos dejó un poco fríos el juego ya que el modelado de Arnold estaba muy trabajado, pero sus movimientos parecían demasiado forzados, o las capturas de movimientos habían salido mal o esos movimientos no eran demasiado ajustados a la realidad. Esperemos que este aspecto se haya solucionado con todo el trabajo que les quedaba y les sigue quedando por hacer hasta el lanzamiento del juego.

Un detalle que hemos comentado muy por encima antes es que en cierto momento, como Terminator que somos, formaremos parte de las fuerzas de la SkyNet y lucharemos contra los humanos y las fuerzas especiales de la Tech Com. Resulta divertido poder usar todo el arsenal de las máquinas y ver el gran poderío armamentístico que poseen. Pero cuando pasemos al lado de los humanos no estaremos cortos de armas.

Quizá una de las decepciones fue el modo de juego de lucha en tres dimensiones.

A lo largo del juego podremos utilizar en torno a 20 armas distintas en los también 20 escenarios únicos en los que transcurre toda la acción y que nos llevarán desde bases militares a laboratorios, o desde Los Ángeles en el futuro a la ciudad actual de Los Ángeles.

En definitiva un juego de acción con una de las licencias más jugosas del momento y con un buen trabajo de desarrollo excepto en cosas puntuales.

Un aspecto gráfico bastante decente, pero con texturas quizá demasiado simples que podrían ser mejoradas y que en muchos momentos se quedan lejos del nivel demostrado por otros juegos de Xbox.

Todavía quedan algunos meses para el lanzamiento del título y esperemos que haya muchas mejoras que lo hagan todavía más deseable.





Una saga clásica de conducción, que siempre ha triunfado, y que llega con un estilo mucho más moderno.

XB MAGAZINE **desarrolla:** *EA Black Box* **edita:** *Electronics Arts* **fecha:** *Finales de 2003*

Uno de los estudios más destacados de EA Sports, estos canadienses son los responsables de las versiones 2002 y 2003 de NHL Hitz y del juego de fútbol Sega Soccer Slam. Además de NFS: Hot Pursuit 2.

Need for Speed Underground

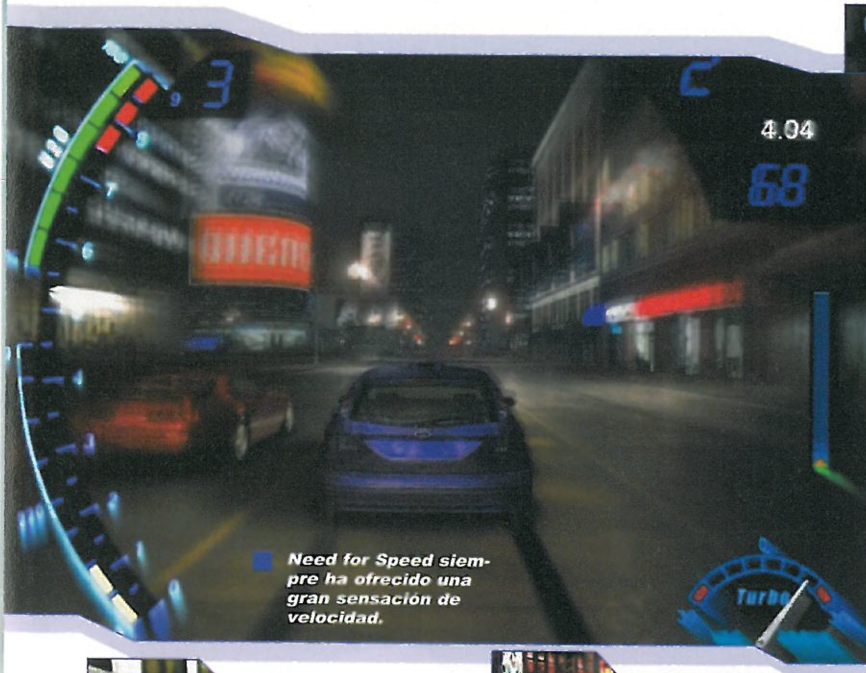
por Jetulio

Electronic Arts se pone al día y moderniza la saga de conducción que más éxito le ha dado. Carreras nocturnas, coches modificados y mucha, mucha velocidad.

El aspecto gráfico del título promete bastante.

Need fo Speed es una de las sagas de conducción con más prestigio del mercado de los videojuegos y ya pasan de la decena los títulos que esta ha dado para todos los formatos. Después del NFS: Hot Pursuit 2, que pasó por Xbox sin pena ni gloria, tenemos que hablar del nuevo capítulo en desarrollo de esta atractiva saga, un juego que, por el aspecto que muestran sus primeras imágenes, va a ser un título contundente: Need for Speed: Underground. La primera de las grandes novedades de este nuevo título es que los famosos deportivos que poblaban los juegos anteriores (Ferrari, Porsche, Mercedes, Jaguar...) han sido sustituidos por nuevos modelos más modernos, como los Dodge, Ford, Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan y Toyota. Nuevos coches para un nuevo título que quiere romper con todo lo anterior. Y es que los responsables de Electronic Arts se han dado cuenta de que el género de las carreras está cambiando de rumbo y ahora triunfan títulos como Burnout 2 o Midnight Club 2: frenéticas carreras callejeras ilegales con unos entornos de lo más realista y un tráfico agobiante.

Así, está transformando su saga clásica y este nuevo título nos va a ofrecer calles nocturnas repletas de luces que se



Need for Speed siempre ha ofrecido una gran sensación de velocidad.

Las imagenes 'in game' nos han sorprendido.



Nuevos deportivos con muchos 'retoques'.

Un ejemplo de los entornos del 'barrio chino'.

Contará con modos multijugadorm pero no tendrá Live.

reflejen en los charcos y en la carrocería de nuestro vehículo, tráfico y peatones por todas partes, mucha velocidad y muchos rivales, una música cañera sonando de fondo y la jugabilidad de siempre.

Las nuevas licencias de automóviles serán todo un regalo para los fans de la saga NFS, además de los controles de siempre y esa sensación de velocidad y control que ha dado siempre este híbrido entre simulación y arcade.

La gente de Black Box, además, ha preferido no coger mapas de ciudades reales para adaptarlos al juego, sino que han preferido crear mapas muy jugables, muy divertidos y con todas las variaciones que a ellos les gustaba, para después colocar las conocidas ciudades de los Estados Unidos donde se desarrollan las carreras. Así, aunque las calles y rutas son ficticias, se pueden reconocer lugares de Nueva York, Vancouver, Los Ángeles o Detroit. En cuanto a los modos de juego, NFS: Underground contará con las modalidades Story, Circuit, Drag y Multiplayer (este último, no tendrá lamentablemente compatibilidad con Xbox Live debido a la conocida política de Electronic Arts respecto al juego online de Xbox, aunque sí se podrá jugar en línea en las versiones PC y PS2).

El juego historia será el más completo, permitiendonos acumular victorias, experiencia, dinero y muchos coches.

El modo Circuito se refiere a la tradicional carrera rápida, eligiendo un trazado desbloqueado con anterioridad, así como nuestro coche preferido.

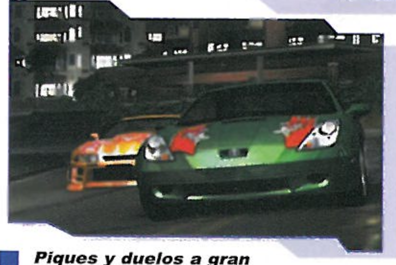
En cuanto al modo Drag (arrastre) es un modo bastante misterioso pero que, según sus desarrolladores, promete mucha velocidad y adicción. El apartado multijugador también tiene mucha importancia en este título, aunque tengamos que conformarnos con la pantalla partida. El apartado gráfico del juego es otro de los elementos más sorprendentes de este nuevo juego de Need for Speed.

Por lo que hemos podido ver en las primeras imágenes que EA ha hecho públicas el juego contará con un apartado gráfico de infarto: calles mojadas con cientos de brillos, reflejos y detalles, coches representados hasta el mínimo detalle, etc. Un juego muy a tener en cuenta por el aspecto con el que parece que contará.

De todas formas, habrá que esperar a finales de año para comprobarlo.



El aspecto de los vehículos enamorará a muchos.



Piques y duelos a gran velocidad.



En Sonic Heroes tendremos la oportunidad por primera vez en la historia de los juegos de Sonic de manejar a tres personajes a la vez

XB MAGAZINE **desarrolla:** Sonic Team **edita:** Sega **fecha:** Primavera 2004

Nada se puede decir sobre un grupo de desarrollo que se dedica sólo a una cosa: desarrollar Sonic y todos sus juegos. Con tal nivel de concentración la filial de Sega puede asegurar el éxito de todos y cada uno de los productos que vaya sacando.

SONIC HEROES

por Ozetuki

Sólo hay un juego de plataformas que haya hecho sombra a Mario desde finales de los ochenta. Hablamos de Sonic y es el primero de los clásicos de las plataformas que ha recaído en el catálogo de Xbox.

Correr, volar y golpear serán las acciones fundamentales y no estarán en un único personaje sino que contaremos con especialistas en cada equipo.



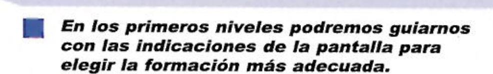
Se hace raro ver a Sonic en las tres plataformas de nueva generación, casi tan raro como tener que manejar a, curiosamente, tres personajes a la vez (¿tendrá algo de simbólico este número?) en el nuevo Sonic Heroes. La demo del primer nivel que se ha podido ver del juego de Sega nos muestra un juego de Sonic que ofrece todo lo mejor del título. Escenarios sin grandes lujos pero de enorme colorido (hay que decir que pudimos comparar con Billy Hatcher y éste último superaba a Sonic en todos los aspectos gráficos), montones de enemigos en pantalla tal y como adoran los seguidores de Sonic y muchos elementos puntiagudos que puedan hacernos perder todos los anillos que vayamos recogiendo por el camino.

Realmente es precioso a la vista, llama la atención y es tremendamente rápido lo cual nos mete de lleno en la acción desde el primer momento. Pero además este Sonic Heroes incorpora un elemento que lo diferencia de los juegos anteriores y que a nosotros nos ha encantado.

Pro vez primera, tendremos que manejar equipos de tres personajes, tripletas que se complementan a la perfección en cuanto a sus cualidades y que nos permitirán superar cada obstáculo en función de cómo



Los controles son los mismos de siempre y la velocidad es tan frenética como necesitan los juegos del puercoespín.



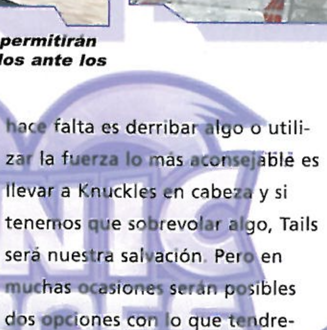
En los primeros niveles podremos guiarnos con las indicaciones de la pantalla para elegir la formación más adecuada.





Las diferentes formaciones nos permitirán ir superando diferentes obstáculos ante los que nos enfrentaremos.

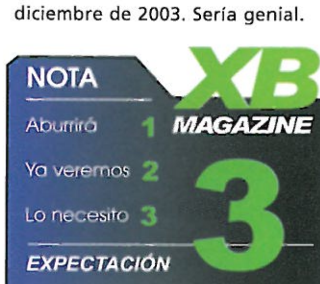
Uno de los héroes de los videojuegos de todos los tiempos llega con nueva cara a Xbox.



usemos a los personajes. En Sonic Adventures hay mucho del plataformas típico, pero también hay mucho de saber seguir las indicaciones en pantalla (por lo menos aparecerán indicaciones en los primeros niveles, en los más sencillos). Es decir, lo que nos encontraremos es que nuestro grupo de personajes, cada uno con una cualidad, avanza y frente a un obstáculo el juego nos sugerirá cierta formación y nosotros tendremos que utilizar dicha formación para superarlo... claro, que más adelante esto desaparecerá y nos dedicaremos a interpretar la situación y a elegir la formación que creamos más adecuada. En principio podremos ir en fila india y controlando al que vaya en cabeza, en triángulo (formación delta) con nuestro líder en cabeza (Sonic o Knuckles) o colgando de los brazos de Tails mientras él vuela. En los obstáculos en los que tengamos que utilizar la velocidad, nuestro líder deberá ser siempre Sonic, si lo que hace falta es derribar algo o utilizar la fuerza lo más aconsejable es llevar a Knuckles en cabeza y si tenemos que sobrevolar algo, Tails será nuestra salvación. Pero en muchas ocasiones serán posibles dos opciones con lo que tendremos que pensar rápido y actuar con reflejos para no optar por la única opción nada recomendable.

Otro de los detalles que nos gustan de este Sonic Heroes y que seguro que encantará a los amantes de la serie de juegos es la posibilidad de ir desbloqueando otros personajes para utilizarlos en otros equipos. De esta manera nos encontraremos con el Team Dark en el que los protagonistas serán personajes oscuros de Sonic Adventure 2, concretamente Shadow, Rouge y E-102 y en el Team Rose con las protagonistas femeninas con Amy a la cabeza y tras ella Big y Cream. Y de momento estos tres equipos han sido desvelados, pero a buen seguro habrá alguno más para ser descubierto a lo largo del juego. Con la demo del E3 tuvimos suficiente para ver que el Sonic Team es capaz de crear juegos de Sonic todavía tan geniales como los primeros y con ideas renovadas. Pudimos comprobar que el efectismo visual no se concretaba en gran calidad de los escenarios o de los personajes, pero con el tiempo de desarrollo que le queda por delante a este juego es muy posible que todos los conceptos que tiene el Sonic Team en mente puedan ser llevados a cabo y que corran a las mil maravillas sobre Xbox. Además, según las últimas noticias, puede que el lanzamiento en Europa se adelante a noviembre o diciembre de 2003. Sería genial.

La incorporación de Sonic al catálogo de Xbox es el tipo de cosas que pueden hacer subir las ventas de la consola.



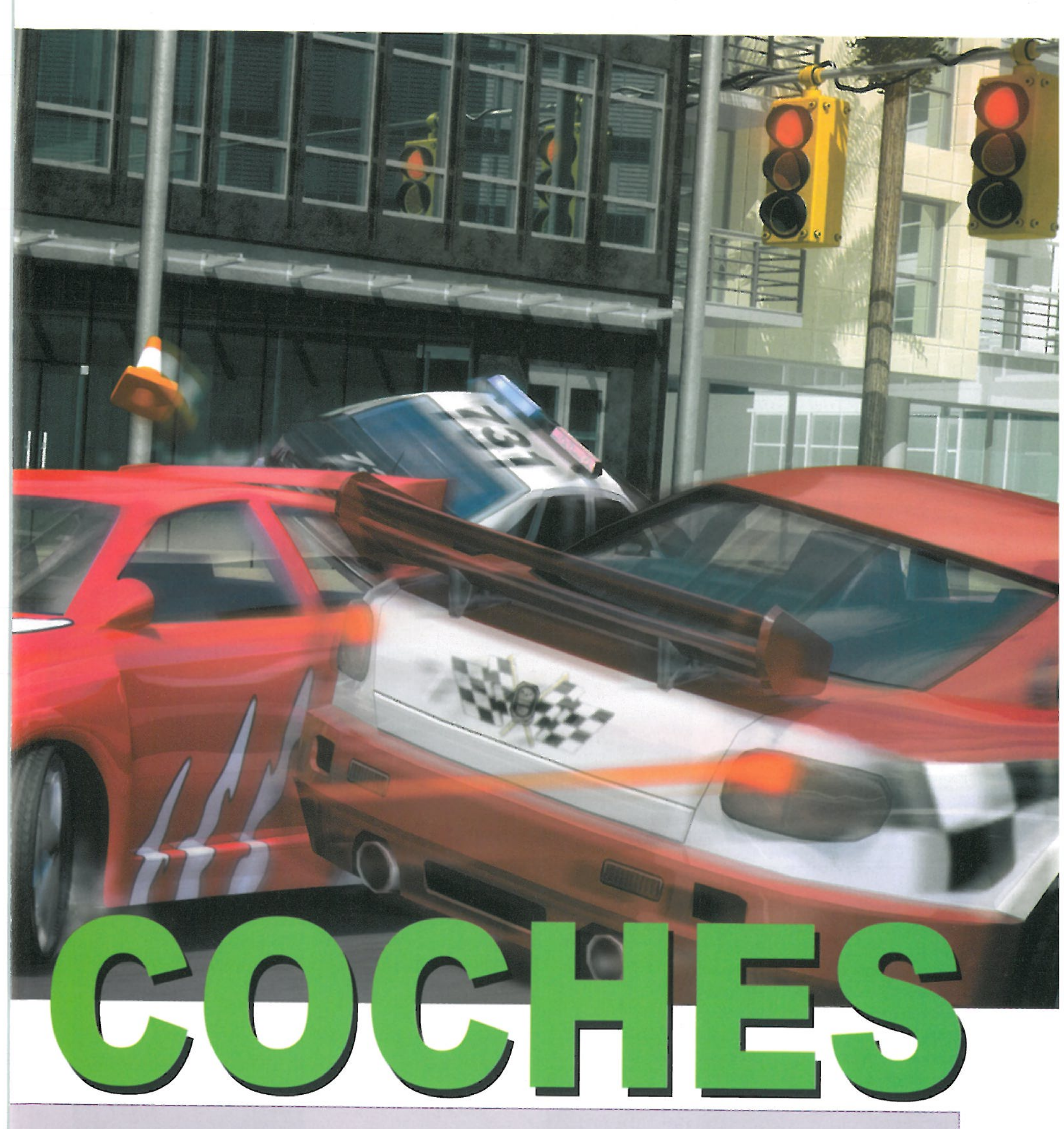


Los mejores juegos de...

por Xboxfever



Uno de los géneros en los que nuestra consola se ha prodigado ha sido en el motor. Prueba de ello es la enorme cantidad de títulos sobre ruedas que han salido publicados desde el primer momento en que la consola llegó a la calle. Algunos de ellos son impresionantes, como el genial Moto GP 2 que no hemos metido en esta comparativa por las evidentes diferencias con el resto, pero que es, sin ninguna duda, el juego sobre ruedas más exitoso de todos los que hemos probado en Xbox. Otros juegos son auténticos engaños y no merecen ni siquiera el calificativo de divertidos por lo que ni los hemos considerado para la selección final de títulos que hemos incluído en el reportaje. Elegir un buen juego de coches depende de muchos factores, pero sobre todo de uno muy



COCHES

particular y cambiante, los gustos del jugador. Hay a quien le encanta la simulación y morirá por ver cómo se puede controlar cada pequeño detalle de la ingeniería del vehículo o de la conducción sobre la pista. Hay quien, por el contrario, sólo piensa en la velocidad, los saltos, y los golpes sin que suponga daño alguno para el vehículo, el arcade es otra opción. Hay quien quiere jugar a las carreras en circuito y quien prefiere que sean callejeras. Hay algunos que les encanta repartir paquetes por la ciudad y otros que lo único en lo que piensan es en conducir por el sentido contrario para coger más y más velocidad... sobre gustos no hay nada escrito, por eso nuestro análisis de los mejores juegos de coches está desglosado en muchos pequeños detalles y además incorpora una buena ficha de cada juego con las especificaciones de cada uno. Diviértete eligiendo el mejor juego para tus gustos y no dejes de jugarlo.

BURNOUT 2: Point of Impact

DESARROLLADOR: Criterion Games **DISTRIBUIDOR:** Acclaim **PRECIO:** 59.95 euros **TIPO DE CONDUCCIÓN:** Arcade

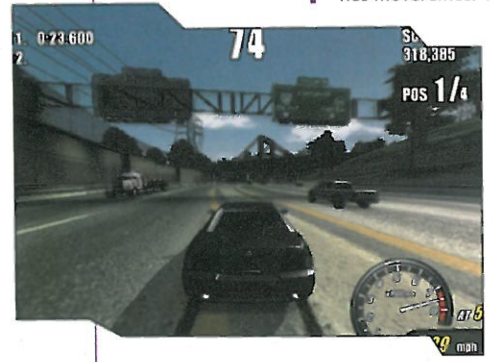
NACIONALIDAD: Inglaterra **WEB:** www.acclaim.com/games/burnout2 **GÉNERO:** Arcade

Si existe un coche que ejemplifique el subgénero de la conducción arcade ese es Burnout. Lo es porque los gráficos, con texturas de colores pálidos se asemejan a la realidad y nos colocan en tensión ante un espectáculo que parece real. Lo es porque los controles permiten cualquier derrapada y contienen un ingrediente secreto que nos llevan hasta el Burnout. Lo es porque los desarrolladores le han dado unos efectos al juego que provoca la mayor sensación de velocidad en cualquier situación de conducción.

En Burnout, aunque encontraremos otras divertidas modalidades en las que lo interesante son los desperfectos que consigamos en nuestros choques, lo importante son las pruebas del modo "Carrera" que nos plantea carreras con otros vehículos similares al nuestro a través de los diferentes circuitos por la imaginaria ciudad norteamericana en la que nos moveremos. Y todo esto con tráfico real, señalización y velocidades de vértigo. Lo interesante del juego es que cuanto mayor sea la locura que cometamos para poder ir por delante, más se irá incrementando nuestra barra de "Burnout" y antes podremso disfrutar de una aceleración especial que, cuando somos capaces de seguir haciendo diabluras a tanta velocidad, se mantiene durante el resto de la carrera. Pero hay momentos mágicos en el juego, los tortazos que nos pegamos.

Casi tan habitual como un gran adelantamiento, es que nos peguemos un buen golpe contra un camión cisterna, una pick-up o un coche que no llegamos a ver en el cruce. Y las repeticiones de los golpes son un auténtico lujo de detalles. Lunas rotas, chapa abollada por todas partes. Impecable el trabajo de Criterion en este aspecto.

Divertido, gran calidad gráfica, pero con un condicionante: radicalmente arcade.



El efecto que da sensación de velocidad es uno de los mejores que hemos visto nunca.



Todos los escenarios han sido creados por completo en tres dimensiones.



Los accidentes es uno de los puntos fuertes de este Burnout 2, sobre todo por las repeticiones.

JUGABILIDAD: 9
MANEJABILIDAD: 9
CONTROLES: 9
SENSACIÓN DE TRACCIÓN: 8
SENSACIÓN DE PESO VEHÍCULO: 8
CONTROL ACELARACIÓN: 9
CONTROL FRENADA: 9
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: 8,5
SENSACIÓN VELOCIDAD: 10
PERSONALIZACIÓN CONTROLES: No
CURVA DE APRENDIZAJE: 10 minutos (Muy corta)

GRÁFICOS: 8,2
MODELADOS COCHES: 8,5
DETALLES: 8
ESCENARIOS: 8
PARTÍCULAS: 7,5
EFECTOS: 9,5
BRILLOS Y REFLEJOS: 8
EFECTOS METEREOLÓGICOS: 8
CÁMARAS: 7
FPS (PARPADEO IMAGEN): 8
ANTIALIASING: Sí
AYUDA EN PANTALLA: Alta
DAÑOS VISIBLES: Sí
IMPLICACIÓN DAÑOS EN CONDUCCIÓN: Nula

SONIDO: 8,1
EFECTOS SONOROS: 8
BANDA SONORA: 8
LISTAS DE REPRODUCCIÓN PROPIAS: Sí
DOBLADO: No
TRADUCIDO: Sí
DOLBY DIGITAL 5.1: Sí

NOTA REVIEW XB MAGAZINE: 8,8

NOTA TOTAL: 8,275

ADICCIÓN: 7,8
ARGUMENTO: 9
DURACIÓN: 8
VARIEDAD (MODOS, VEHÍCULOS, ESCENARIOS): 7,5
PROGRESIÓN: 8,5
MODOS DE JUEGO: 7
MODOS MULTIJUGADOR: 6
EXTRAS (PELÍCULAS, IMÁGENES,...): 8
NÚMERO DE JUGADORES: 1 - 4
SYSTEM LINK: No
XBOX LIVE (JUEGO): No
XBOX LIVE (DESCARGAS): No
XBOX LIVE (RESULTADOS): Sí
LICENCIAS AUTÉNTICAS: Sí
INTERACCIÓN CON VEHÍCULOS: Nula

Colin McRae 3.0

DESARROLLADOR: Codemasters **DISTRIBUIDOR:** Codemasters **PRECIO:** 59.95 euros **TIPO DE CONDUCCIÓN:** Arcade

NACIONALIDAD: Inglaterra **WEB:** www.codemasters.com/colinmcrae **GÉNERO:** Rally

El juego de rallies por antonomasia en los últimos tiempos tiene nombre y apellidos... es Colin McRae Rally. La versión para Xbox, que llegó en noviembre de 2002 nos ofrece una experiencia de conducción al estilo de simulación muy completa con unas reacciones de la física del vehículo totalmente reales y muy estudiadas por el equipo de desarrollo del juego. Del mismo modo, el realismo no sólo se dejó a la hora de controlar el coche por parte del jugador, sino la interacción con el escenario y así nos encontramos con unos efectos meteorológicos excepcionales y una recreación de los coches que merecen mención aparte. Pero si existe un detalle que haya sido criticado por la inmensa mayoría del público, ha sido el escaso detalle en los escenarios. Demasiado pop-up (cosas que aparecen de pronto en pantalla), texturas muy pobres en la vegetación y una ligera sensación de que el coche apenas pesaba cuando lo conducíamos, más aún si lo que teníamos enfrente es el RalliSport Challenge.

colin mcrae rally 3

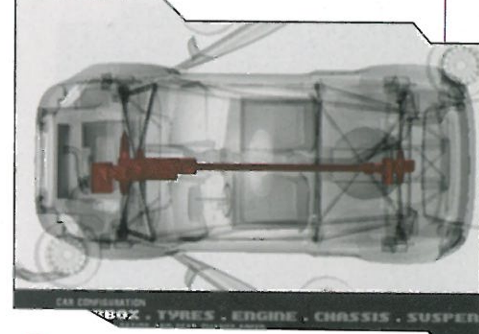
Pero decíamos que los coches merecían mención aparte y es así porque su recreación es tan fiel que abruma ver tal cantidad de polígonos puestos en orden. Brillos, sombras, los detalles de cada patrocinador, una infinidad de pequeños detalles que hacen del Ford Focus de Colin una auténtica maravilla. Más aún cuando le vemos enfrentarse al medio y vemos como sufre desperfectos, se le pinchan las ruedas, se rompe la luna (y el efecto es realmente bueno), o simplemente el coche se va llenando de polvo o barro a medida que transcurre la carrera. Espectacular uso de las partículas para este juego. Detallista, realista y con una gran experiencia de conducción.



El realismo del juego es lo mejor que aporta Colin McRae Rally 3.0 al catálogo de Xbox.



El modo para dos jugadores tiene el inconveniente de no presentar a los dos participantes sobre la pista.



A medida que progresemos podremos añadir más piezas a nuestro vehículo.

JUGABILIDAD: 8,5
MANEJABILIDAD: 8
CONTROLES: 8
SENSACIÓN DE TRACCIÓN: 8,5
SENSACIÓN DE PESO VEHÍCULO: 7
CONTROL ACELARACIÓN: 9
CONTROL FRENADA: 9
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: -
SENSACIÓN VELOCIDAD: 9
PERSONALIZACIÓN CONTROLES: Sí
CURVA DE APRENDIZAJE:
30 minutos (corta)

GRÁFICOS: 9,0
MODELADOS COCHES: 10
DETALLES: 9
ESCENARIOS: 8
PARTÍCULAS: 9
EFECTOS: 9
BRILLOS Y REFLEJOS: 9
EFECTOS METEREOLÓGICOS: 8,5
CÁMARAS: 8
FPS (PARPADEO IMAGEN): 8,5
ANTIALIASING: Sí
AYUDA EN PANTALLA: Alta
DAÑOS VISIBLES: Sí
IMPLICACIÓN DAÑOS EN CONDUCCIÓN: Muy alta

SONIDO: 7
EFECTOS SONOROS: 7
BANDA SONORA: 7
LISTAS DE REPRODUCCIÓN PROPIAS: no
DOBLADO: Sí
TRADUCIDO: Sí
DOLBY DIGITAL 5.1: No

ADICCIÓN: 7,6
ARGUMENTO: 9
DURACIÓN: 8
VARIEDAD (MODOS, VEHÍCULOS, ESCENARIOS): 7
PROGRESIÓN: 8
MODOS DE JUEGO: 6
MODOS MULTIJUGADOR: 6
EXTRAS (PELÍCULAS, IMÁGENES,...): 8
NÚMERO DE JUGADORES: 1 - 4
SYSTEM LINK: No
XBOX LIVE (JUEGO): No
XBOX LIVE (DESCARGAS): No
XBOX LIVE (RESULTADOS): No
LICENCIAS AUTÉNTICAS: Sí
INTERACCIÓN CON VEHÍCULOS: Alta

NOTA REVIEW XB MAGAZINE: 8,5

NOTA TOTAL: 8,025

Racing Evoluzione

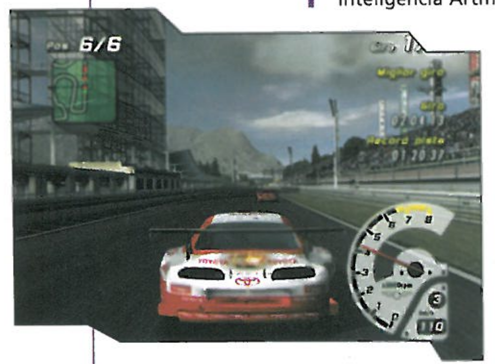
DESARROLLADOR: Milestone | **DISTRIBUIDOR:** Atari | **PRECIO:** 59.95 euros | **TIPO DE CONDUCCIÓN:** Simulación

NACIONALIDAD: Italia | **WEB:** www.apex-game.com | **GÉNERO:** Carreras

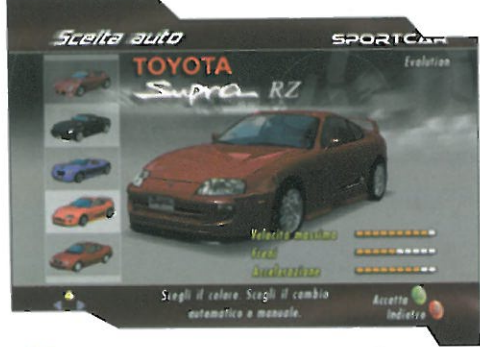
Fue uno de los títulos de motor más esperados por los usuarios de Xbox. Denominado Apex en EEUU, se esperaba de él que se convirtiese en un Gran Turismo para Xbox, pero el juego de Atari no llegó a tanto como en principio podía parecer. Realmente se trata de un juego de carreras muy espectacular con muy buenos gráficos, reflejos, sombras dinámicas, efectos de partículas y un argumento que ofrece posibilidades al jugador para meterse en el juego.

Pero le falla algo muy importante en los juegos de coches: los coches. Al no contar con licencias, más que para los "acompañantes" adversarios, nuestro coche será de nuestra propia fabricación ya que nuestro objetivo en el juego es convertirnos en dueños de un vasto imperio automovilístico. Por otro lado, tanto el control como la Inteligencia Artificial de los adversarios en este juego han sido de lo mejor que hemos podido ver en Xbox, una verdadera joya que nos provocó estar horas y horas delante del televisor jugando el título. Y es que cuanto más jugabas y más ganabas, más circuitos desbloqueabas (eso sí, en cuatro escenarios únicos) y más dinero podías invertir en I+D para el desarrollo de muchos nuevos modelos.

Quizá la forma de poder progresar que no nos obligaba a ganar todas las carreras, haya sido clave en el punto de adicción del juego. Otro de los aspectos menos trabajados y del que se esperaba mucho es el modo multijugador que tan sólo ha llegado a permitir partidas entre dos jugadores y, por supuesto, sin ningún tipo de añadido para Xbox Live. Quizá se pueda decir que ha defraudado a todos después de las expectativas creadas en torno al juego.



Como juego de carreras, este Racing Evoluzione es uno de los más completos.



El modelado de los coches creado por Milestone es excepcional.



Los circuitos están creados sobre varios niveles creados en 3D.

JUGABILIDAD: 8,8
MANEJABILIDAD: 8
CONTROLES: 8
SENSACIÓN DE TRACCIÓN: 9
SENSACIÓN DE PESO VEHÍCULO: 9
CONTROL ACELARACIÓN: 8,5
CONTROL FRENADA: 9
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: 8
SENSACIÓN VELOCIDAD: 9
PERSONALIZACIÓN CONTROLES: Sí
CURVA DE APRENDIZAJE: 30 minutos (Corta)

GRÁFICOS: 8,4
MODELADOS COCHES: 9
DETALLES: 8,5
ESCENARIOS: 9
PARTÍCULAS: 7,5
EFECTOS: 8
BRILLOS Y REFLEJOS: 8
EFECTOS METEREOLÓGICOS: 8
CÁMARAS: 8
FPS (PARPADEO IMAGEN): 8,5
ANTIALIASING: Sí
AYUDA EN PANTALLA: Alta
DAÑOS VISIBLES: Sí
IMPLICACIÓN DAÑOS EN CONDUCCIÓN: Muy baja

SONIDO: 8,7
EFECTOS SONOROS: 9
BANDA SONORA: 8,5
LISTAS DE REPRODUCCIÓN PROPIAS: Sí
DOBLADO: Sí
TRADUCIDO: Sí
DOLBY DIGITAL 5.1: Sí

NOTA REVIEW XB MAGAZINE: 8,3

NOTA TOTAL: 8,250

ADICCIÓN: 7,1
ARGUMENTO: 9
DURACIÓN: 8
VARIEDAD (MODOS, VEHÍCULOS, ESCENARIOS): 6
PROGRESIÓN: 8
MODOS DE JUEGO: 6
MODOS MULTIJUGADOR: 5
EXTRAS (PELÍCULAS, IMÁGENES,...): 8
NÚMERO DE JUGADORES: 1 - 4
SYSTEM LINK: No
XBOX LIVE (JUEGO): No
XBOX LIVE (DESCARGAS): No
XBOX LIVE (RESULTADOS): No
LICENCIAS AUTÉNTICAS: Sí
INTERACCIÓN CON VEHÍCULOS: Media

Midnight Club II

DESARROLLADOR: Rockstar | **DISTRIBUIDOR:** Virgin Play | **PRECIO:** 69.95 euros | **TIPO DE CONDUCCIÓN:** Arcade

NACIONALIDAD: EEUU | **WEB:** www.midnightclub2.com | **GÉNERO:** Carreras/Arcade

Si las carreras callejeras tienen algo de particular es que son carreras clandestinas y en las que las reglas las ponen los propios participantes. Es lo que ocurre en Midnight Club 2. No existen circuitos, sino tres ciudades: Los Ángeles, Tokio y París, y a medida que avancemos en el juego iremos encontrándonos con nuestros adversarios, un fogonazo con las luces "largas" del coche y la carrera estará a punto de comenzar. Midnight Club 2 nos plantea un juego en el que la competencia, similar a la Midtown Madness 3, se sitúa en quién llega primero a la meta sin que nadie nos diga por dónde tenemos que ir. Para eso nosotros debemos conocer la ciudad hasta el milímetro y buscar los mejores atajos. En Midnight Club 2 hay muchos atajos inverosímiles atravesando escaparates o utilizando rampas, resulta espectacular y muchas veces el coche que llevemos no es lo más importante, sino por dónde lo llevemos. De hecho, la conducción es simple y se basa en acelerar, frenar y tirar del freno de mano, una conducción arcade al 100% que no aporta nada a los amantes de la simulación. A eso le añadimos el frenetismo de unos adversarios con malas pulgas que no se piensan si deben golpearnos o no con el coche, directamente lo hacen, y unas carreras que siempre se celebran entre el atardecer y el amanecer del día siguiente.

Gráficamente, el juego no aporta ninguna novedad, de hecho no cuenta con los mejores modelados que hayamos visto, ni las cámaras ofrecen ninguna perspectiva espectacular. El punto fuerte de Midnight Club 2 está en otro sitio: la modalidad multijugador y sobre todo a través de Xbox Live. Experiencia para un máximo de 8 jugadores recomendable al máximo para amantes de la velocidad, los piques en carretera y los atajos.

MIDNIGHT CLUB II



Las calles de Los Ángeles serán el escenario de gran parte de las carreras en Midnight Club II.



Los atajos son una de las piezas fundamentales a la hora de ganar tiempo.



Poder jugar montado en una moto también aporta más duración al juego.

JUGABILIDAD: 7,5
MANEJABILIDAD: 8,2
CONTROLES: 7
SENSACIÓN DE TRACCIÓN: 6,5
SENSACIÓN DE PESO VEHÍCULO: 6
CONTROL ACELARACIÓN: 8,4
CONTROL FRENADA: 7,8
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: 8,2
SENSACIÓN VELOCIDAD: 8,1
PERSONALIZACIÓN CONTROLES: No
CURVA DE APRENDIZAJE: 15 minutos (Muy corta)

GRÁFICOS: 7,6
MODELADOS COCHES: 7
DETALLES: 7,3
ESCENARIOS: 7,8
PARTÍCULAS: 7
EFECTOS: 8,4
BRILLOS Y REFLEJOS: 8,4
EFECTOS METEREOLÓGICOS: 7,5
CÁMARAS: 6,7
FPS (PARPADEO IMAGEN): 6,5
ANTIALIASING: Sí
AYUDA EN PANTALLA: Media
DAÑOS VISIBLES: Sí
IMPLICACIÓN DAÑOS EN CONDUCCIÓN: Media

SONIDO: 7,9
EFECTOS SONOROS: 8
BANDA SONORA: 7,5
LISTAS DE REPRODUCCIÓN PROPIAS: No
DOBLADO: No
TRADUCIDO: Sí
DOLBY DIGITAL 5.1: Sí

NOTA REVIEW XB MAGAZINE: 8,2

NOTA TOTAL: 7,700

ADICCIÓN: 7,8
ARGUMENTO: 7
DURACIÓN: 8,2
VARIEDAD (MODOS, VEHÍCULOS, ESCENARIOS): 8
PROGRESIÓN: 7,5
MODOS DE JUEGO: 7
MODOS MULTIJUGADOR: 8,5
EXTRAS (PELÍCULAS, IMÁGENES,...): 5
NÚMERO DE JUGADORES: 1 - 8
SYSTEM LINK: Sí
XBOX LIVE (JUEGO): Sí
XBOX LIVE (DESCARGAS): Sí
XBOX LIVE (RESULTADOS): Sí
LICENCIAS AUTÉNTICAS: No
INTERACCIÓN CON VEHÍCULOS: Alta

Midtown Madness 3

DESARROLLADOR: Digital Illusions **DISTRIBUIDOR:** Microsoft **PRECIO:** 59.95 euros **TIPO DE CONDUCCIÓN:** Arcade

NACIONALIDAD: Suecia **WEB:** www.xbox.com/midtownmadness3 **GÉNERO:** Arcade

Hace ya casi tres meses que el juego llegó a las estanterías y una de las más recientes aportaciones al surtido género del motor en Xbox. Se trata, de nuevo, de una aportación "made in Microsoft".

Midtown Madness es una mítica licencia de la empresa de Redmont, explotada en sus dos primeras versiones para el PC, pero que en esta tercera entrega nos dejó un fabuloso sabor de boca sobre Xbox. A nuestra disposición quedan dos ciudades de un tamaño extraordinariamente grande: París y Washington, ambas recreadas al detalle con todo lujo de recovecos, monumentos y detalles que dejan a más de uno con la boca abierta.

Pero como el juego no es dar un paseo, sino que consistirá en la frenética tarea de superar una serie de pruebas antes que nuestros tres adversarios, apenas nos dará tiempo a mirar por la ventanilla y admirar el paisaje. Las misiones serán del tipo "reparte tantos paquetes antes que los demás", "pasa por los checkpoints en el orden establecido", "o llega antes que el resto pasando por todos los checkpoints"... este tipo misiones nos darán cierta libertad para que primero aprendamos el mapa y luego apliquemos la estrategia de los atajos, caminos más rápidos, etc.

Pero lo mejor de Midtown Madness 3 no es precisamente competir contra la muy lograda Inteligencia Artificial del título, ni siquiera los bastante decentes gráficos (hay que decir, que no le hubiese sobrado una pasada del antialias a los modelos de los coches), sino que lo mejor de todo es la posibilidad de competir online.

n el mundo del motor, sólo Moto GP y Moto GP 2 habían permitido correr frente a otros, ahora Midtown Madness 3 también permite, además, golpearles, sacarles de la pista, una competencia muy agresiva y divertida.



La variedad de vehículos en el título de Microsoft es enorme y cada uno con sus cualidades propias.



No importa cómo, lo importante es siempre llegar el primero o que no nos cojan.



Tanto la ciudad de París como la de Washington están perfectamente recreadas.

JUGABILIDAD: 7,3
MANEJABILIDAD: 8,8
CONTROLES: 7
SENSACIÓN DE TRACCIÓN: 8
SENSACIÓN DE PESO VEHÍCULO: 6,5
CONTROL ACELARACIÓN: 7
CONTROL FRENADA: 6,7
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: 8
SENSACIÓN VELOCIDAD: 7
PERSONALIZACIÓN CONTROLES: No
CURVA DE APRENDIZAJE: 30 minutos (Corta)

GRÁFICOS: 8,1
MODELADOS COCHES: 8
DETALLES: 7,6
ESCENARIOS: 8,8
PARTÍCULAS: 7
EFECTOS: 7
BRILLOS Y REFLEJOS: 8
EFECTOS METEREOLÓGICOS: 8,5
CÁMARAS: 7
FPS (PARPADEO IMAGEN): 9
ANTIALIASING: Sí
AYUDA EN PANTALLA: Alta
DAÑOS VISIBLES: Sí
IMPLICACIÓN DAÑOS EN CONDUCCIÓN: Baja

SONIDO: 7,9
EFECTOS SONOROS: 8
BANDA SONORA: 7
LISTAS DE REPRODUCCIÓN PROPIAS: Sí
DOBLADO: Sí
TRADUCIDO: Sí
DOLBY DIGITAL 5.1: Sí

NOTA REVIEW XB MAGAZINE: 8,4

NOTA TOTAL: 7,975

ADICCIÓN: 8,6
ARGUMENTO: 8,5
DURACIÓN: 8
VARIEDAD (MODOS, VEHÍCULOS, ESCENARIOS): 8,3
PROGRESIÓN: 9
MODOS DE JUEGO: 8,2
MODOS MULTIJUGADOR: 9
EXTRAS (PELÍCULAS, IMÁGENES,...): 5
NÚMERO DE JUGADORES: 1 - 16
SYSTEM LINK: Sí
XBOX LIVE (JUEGO): Sí
XBOX LIVE (DESCARGAS): Sí
XBOX LIVE (RESULTADOS): Sí
LICENCIAS AUTÉNTICAS: Sí
INTERACCIÓN CON VEHÍCULOS: Nula

Project Gotham Racing

DESARROLLADOR: Bizarre Creations **DISTRIBUIDOR:** Microsoft **PRECIO:** 29.95 euros **TIPO DE CONDUCCIÓN:** Arcade

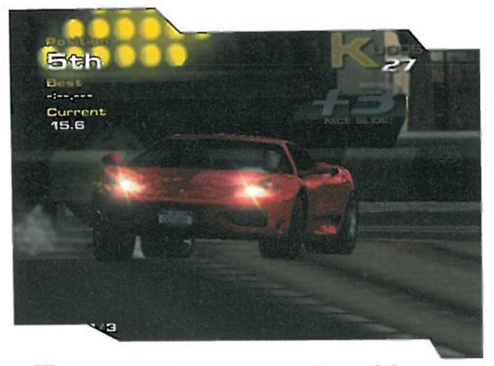
NACIONALIDAD: Inglaterra **WEB:** www.microsoft.com/games/projectgotham **GÉNERO:** Carreras

Se trata de un clásico de Xbox. El primer juego de coches para nuestra consola que apareció allá por noviembre de 2001 en EEUU y que rompió con el mito de que ni Ferrari, ni Porsche permitían incluir modelos de sus coches en los juegos. Aupado por licencias con enorme carisma entre las que podemos destacar las mecionadas de Ferrari y Porsche, pero que también incluyen a Mercedes, Volkswagen, Audi, Mini, y un largo etcétera, el juego de carreras nos traslada a las calles de San Francisco, Tokio y Londres para superar una serie de pruebas de velocidad, talento y habilidad al estilo (muy al estilo) de Metropolis Street Racing, el mítico juego de DreamCast. Las puntuaciones, traducidas en Kudos serán más altas en función de las acrobacias que seamos capaces de hacer al tiempo que competimos y se convertirán en medallas de bronce, plata u oro cuando pasemos por meta. Pero PGR también cuenta con un espectacular modo multijugador que permite la participación de hasta cuatro jugadores en una misma consola en carreras por los diferentes circuitos de las tres ciudades nombradas. Para poder escoger tanto el coche que queramos, como su color, o el circuito en el que competir, tendremos que ganr Kudos, muchos Kudos que vayan desbloqueando todas las opciones. Un juego demasiado antiguo como para haber contado ya con opciones para Xbox Live, pero que cuenta con un futuro muy prometedor en Project Gotham Racing 2.

Con un estilo de conducción muy fácil de aprender y muy orientado al arcade, algo que se nota en las grandes derrapadas o el contínuo uso del freno de mano. Project Gotham Racing es uno de los grandes de Xbox y el preferido de muchos jugones.



El título que inauguró el género de títulos de coches en Xbox es ya un clásico de nuestra consola.



Ferrari es uno de los valedores del título, uno de los primeros en meter la marca en la pantalla.



Los escenarios en Londres son muy buenos y detallados.

JUGABILIDAD: 7,8
MANEJABILIDAD: 8,5
CONTROLES: 8,5
SENSACIÓN DE TRACCIÓN: 7,5
SENSACIÓN DE PESO VEHÍCULO: 7,5
CONTROL ACELARACIÓN: 8
CONTROL FRENADA: 7
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: 8
SENSACIÓN VELOCIDAD: 7
PERSONALIZACIÓN CONTROLES: No
CURVA DE APRENDIZAJE: 15 minutos (Muy corta)

GRÁFICOS: 8,6
MODELADOS COCHES: 9
DETALLES: 8,5
ESCENARIOS: 8,5
PARTÍCULAS: 8
EFECTOS: 8
BRILLOS Y REFLEJOS: 9
EFECTOS METEREOLÓGICOS: 8,5
CÁMARAS: 8
FPS (PARPADEO IMAGEN): 8,5
ANTIALIASING: Sí
AYUDA EN PANTALLA: Alta
DAÑOS VISIBLES: Sí
IMPLICACIÓN DAÑOS EN CONDUCCIÓN: Alta

SONIDO: 9,3
EFECTOS SONOROS: 9
BANDA SONORA: 9
LISTAS DE REPRODUCCIÓN PROPIAS: Sí
DOBLADO: -
TRADUCIDO: Sí
DOLBY DIGITAL 5.1: Sí

ADICCIÓN: 7,6
ARGUMENTO: 7
DURACIÓN: 8
VARIEDAD (MODOS, VEHÍCULOS, ESCENARIOS): 9
PROGRESIÓN: 9
MODOS DE JUEGO: 7
MODOS MULTIJUGADOR: 8
EXTRAS (PELÍCULAS, IMÁGENES,...): 6
NÚMERO DE JUGADORES: 1 - 4
SYSTEM LINK: No
XBOX LIVE (JUEGO): No
XBOX LIVE (DESCARGAS): No
XBOX LIVE (RESULTADOS): Sí
LICENCIAS AUTÉNTICAS: Sí
INTERACCIÓN CON VEHÍCULOS: Muy baja

NOTA REVIEW XB MAGAZINE: 8,1

NOTA TOTAL: 8,325

Pro Race Driver

DESARROLLADOR: Codemasters **DISTRIBUIDOR:** Codemasters **PRECIO:** 59.95 euros **TIPO DE CONDUCCIÓN:** Simulación

NACIONALIDAD: Inglaterra **WEB:** www.codemasters.com/proracedriver **GÉNERO:** Carreras

Las carreras de turismos en circuitos cerrados al estilo de la NASCAR, tienen en Xbox una representación bajo las siglas de la modalidad TOCA. Nos encontramos ante un juego de conducción con grandes dosis de simulación. Esto lo notaremos tanto en la forma de conducir y llevar el coche, que al principio nos resultará tremendamente complicado si no estamos acostumbrados a este tipo de juegos, así como en el hecho de que tengamos que ir ajustando los diferentes parámetros de nuestro automóvil a cada carrera, dependiendo de la pista o de las condiciones climatológicas.

Un grave borrón en Pro Race Driver es el apartado gráfico. Tanto los modelos de los coches, como las texturas utilizadas para los circuitos se quedan muy por debajo de las posibilidades de Xbox, si bien de vez en cuando podremos encontrarnos con algún elemento mejorado respecto de la versión para PS2. Ni que decir tiene que dichas mejoras se identifican a la legua y suponen un contraste con el resto de juego que es todavía peor para su aspecto gráfico.

Sin embargo este es su único grave fallo, ya que si nos preguntamos por la sensación de velocidad que transmite el juego, tendremos que hablar de uno de los títulos que ofrece una experiencia de velocidad de tanta calidad, pero todo con un toque de realismo que le hace convertirse en una joya para amantes de la simulación que en otros títulos no encontraron esa punta de velocidad. Y a eso debemos añadir que la tasa de refresco apenas lo nota, ni siquiera cuando tenemos hasta 20 corredores en pantalla simultáneamente.

Además Codemasters ha querido incorporar en este juego algunas licencias de coches reales, en total 42 coches de carreras entre los que encontraremos Mercedes CLK, Alfa Romeo GTV y Viper GTS... todos ellos podrán recorrer los 38 circuitos del juego.



Las carreras de TOCA son el escenario principal de la acción en PRO RACE DRIVER.



Aunque los gráficos del juego no son muy buenos, su jugabilidad lo convierte en un título a tener en cuenta.



Los amantes de la simulación deben estar atentos a este título por sus características en la conducción.

JUGABILIDAD: 7,8
MANEJABILIDAD: 8
CONTROLES: 8
SENSACIÓN DE TRACCIÓN: 8
SENSACIÓN DE PESO VEHÍCULO: 7
CONTROL ACELARACIÓN: 8
CONTROL FRENADA: 7
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: 8
SENSACIÓN VELOCIDAD: 7
PERSONALIZACIÓN CONTROLES: Sí
CURVA DE APRENDIZAJE: 30 minutos (Corta)

GRÁFICOS: 6,2
MODELADOS COCHES: 6
DETALLES: 5
ESCENARIOS: 6
PARTÍCULAS: 6
EFECTOS: 5
BRILLOS Y REFLEJOS: 6
EFECTOS METEREOLÓGICOS: 6
CÁMARAS: 6
FPS (PARPADEO IMAGEN): 8
ANTIALIASING: Sí
AYUDA EN PANTALLA: Muy Alta
DAÑOS VISIBLES: Sí
IMPLICACIÓN DAÑOS EN CONDUCCIÓN: Muy Alta

SONIDO: 8,2
EFECTOS SONOROS: 9
BANDA SONORA: 7
LISTAS DE REPRODUCCIÓN PROPIAS: No
DOBLADO: Sí
TRADUCIDO: Sí
DOLBY DIGITAL 5.1: Sí

ADICCIÓN: 7,7
ARGUMENTO: 9
DURACIÓN: 8
VARIEDAD (MODOS, VEHÍCULOS, ESCENARIOS): 9
PROGRESIÓN: 9
MODOS DE JUEGO: 7
MODOS MULTIJUGADOR: 6
EXTRAS (PELÍCULAS, IMÁGENES,...): 6
NÚMERO DE JUGADORES: 1 - 4
SYSTEM LINK: No
XBOX LIVE (JUEGO): No
XBOX LIVE (DESCARGAS): No
XBOX LIVE (RESULTADOS): No
LICENCIAS AUTÉNTICAS: Sí
INTERACCIÓN CON VEHÍCULOS: Muy Alta

NOTA REVIEW XB MAGAZINE: 7,6

NOTA TOTAL: 7,475

RalliSport Challenge

DESARROLLADOR: Digital Illusions **DISTRIBUIDOR:** Microsoft **PRECIO:** 29.95 euros **TIPO DE CONDUCCIÓN:** Arcade

NACIONALIDAD: Suecia **WEB:** ww.microsoft.com/games/rallisportchallenge **GÉNERO:** Rally

Una de las sorpresas iniciales de la consola Xbox fue RalliSport Challenge, un juego de rallies creado por los noruegos de Digital Illusions. La expectación por este juego era nula, pero el resultado fue tan bueno que pronto se convirtió en uno de los más deseados. Aparecieron sus detractores (casi siempre seguidores de la saga de Colin McRae) que hablaban de RalliSport como un juego con control demasiado arcade para ser de rallies, donde la precisión y el buen uso de los controles son la clave del éxito. Pero precisamente fue ese toque de arcade el que convirtió a este juego en una joya de conducción sobre Xbox. Y sus pequeños detalles son lo que le hacen ser espectacular, hablamos de las diferentes intensidades de vibración según "pisemos" el acelerador, los escenarios tridimensionales de enormes dimensiones, la variedad de modalidades de juego que lo colocaban por encima de Colin McRae en este aspecto, las posibilidades multijugador, muchos elementos que se echarían de menos poco después en el juego de Codemasters. Además RalliSport Challenge cuetna con una serie de licencias sobre vehículos que le hacen apasionante para los amantes del mundo del rally. Pero sobre todo, porque cuenta con licencias sobre coches antiguos de competición que aquí podremos desbloquear y utilizar, auténticas joyas.

El detalle gráfico del juego no es realmente muy espectacular, pero sí que empieza, siendo uno de los primeros juegos que tuvimos en Xbox, a mostrar las características de la consola de la equis.

Dicen que la gente de Digital Illusions está trabajando en una segunda parte del título, pero de momento no se ha desvelado ni una sola imagen, quizá el E3 del año que viene sea el primer momento en que se vea algo del juego, o quizá aparezca de pronto como sorpresa de Microsoft y con una función Live que multiplique sus posibilidades.



Los suecos de DICE se estrenaron con este juego de rallies en Xbox que pronto triunfó entre el público.



El segundo título de la serie ya está en camino y las promesas se han hecho sobre mejoras gráficas.



Buenos gráficos y una conducción arcade que choca a los amantes de Colin McRae Rally.

JUGABILIDAD: 8,2
MANEJABILIDAD: 8
CONTROLES: 8
SENSACIÓN DE TRACCIÓN: 9
SENSACIÓN DE PESO VEHÍCULO: 9
CONTROL ACELARACIÓN: 8
CONTROL FRENADA: 9
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: 8
SENSACIÓN VELOCIDAD: 8
PERSONALIZACIÓN CONTROLES: No
CURVA DE APRENDIZAJE: 15 minutos (Muy corta)

GRÁFICOS: 7,9
MODELADOS COCHES: 7,5
DETALLES: 7,5
ESCENARIOS: 8
PARTICULAS: 7,5
EFECTOS: 8
BRILLOS Y REFLEJOS: 7
EFECTOS METEREOLÓGICOS: 7,5
CÁMARAS: 8,5
FPS (PARPADEO IMAGEN): 8
ANTIALIASING: Sí
AYUDA EN PANTALLA: Alta
DAÑOS VISIBLES: Sí
IMPLICACIÓN DAÑOS EN CONDUCCIÓN: Muy baja

SONIDO: 8,9
EFECTOS SONOROS: 9
BANDA SONORA: 8,5
LISTAS DE REPRODUCCIÓN PROPIAS: Sí
DOBLADO: Sí
TRADUCIDO: Sí
DOLBY DIGITAL 5.1: No

NOTA REVIEW XB MAGAZINE: 7,9

NOTA TOTAL: 8,225

ADICCIÓN: 7,9
ARGUMENTO: 8
DURACIÓN: 8
VARIEDAD (MODOS, VEHÍCULOS, ESCENARIOS): 8,5
PROGRESIÓN: 8
MODOS DE JUEGO: 8
MODOS MULTIJUGADOR: 8
EXTRAS (PELÍCULAS, IMÁGENES,...): 7
NÚMERO DE JUGADORES: 1 - 4
SYSTEM LINK: No
XBOX LIVE (JUEGO): No
XBOX LIVE (DESCARGAS): No
XBOX LIVE (RESULTADOS): No
LICENCIAS AUTÉNTICAS: Sí
INTERACCIÓN CON VEHÍCULOS: Alta

SEGA GT 2002

DESARROLLADOR: WOW Entertainment **DISTRIBUIDOR:** Atari **PRECIO:** 59.95 euros **TIPO DE CONDUCCIÓN:** Simulación

NACIONALIDAD: Japón **WEB:** www.sega-europe.com/spanish **GÉNERO:** Carreras

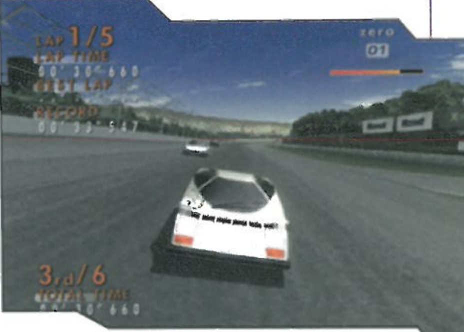
El primer juego de Xbox que los amantes de la simulación pudieron disfrutar y no sólo por los más de cien modelos de coche distintos o la física de los coches mientras los conducimos, sino también porque el control era lo más parecido a llevar un coche de verdad entre las manos. Un pequeño detalle que emborronaba tanto el aspecto de la física de los coches, como el control eran los golpes. Ahí es donde este juego desentonaba bastante. Tampoco es que podamos decir que Sega GT cuente con unos gráficos penosos, pero no son ni de lejos lo que nos puede ofrecer la máquina de Microsoft (y por lo que vimos en el E3, Sega GT Online no parece mejorar este aspecto). Por lo tanto, en este caso no encontramos frente a un juego de simulación con un modo carrera en el que iremos venciendo competiciones y ganando dinero para comprar mejores vehículos o mejorar los que ya tenemos. Un juego de simulación con un buen control, muy sólido, en el que el coche responderá tal y como lo haría en la vida real (excepto en el caso de los golpes que ya hemos mencionado) y con unos gráficos a los que no les vendría mal un antialias para eliminar todas esos "dientes de sierra" que podemos ver en cada línea del modelado. Pero además es un juego que tiene una muy desarrollada modalidad de "carrera" que permite nuestra progresión y un par de trucos para evitar males mayores en los inicios de nuestras competiciones. Un juego de coches al estilo japonés y que ya tiene su versión online en camino y muy avanzada tal y como pudimos ver (y jugar) en el pasado E3. No demasiadas mejoras en el apartado gráfico, pero nuevos modelos incluidos y más modalidades de juego.



La simulación al estilo nipón tiene en Sega GT su mayor refencia para Xbox.



Podremos progresar y sacar gran partido a los diferentes vehículos que lleguemos a poseer.



El estilo de conducción no nada recomendable a los que adoren los arcades.

JUGABILIDAD: 8,8
MANEJABILIDAD: 8
CONTROLES: 8
SENSACIÓN DE TRACCIÓN: 9
SENSACIÓN DE PESO VEHÍCULO: 9
CONTROL ACELARACIÓN: 8,5
CONTROL FRENADA: 9
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: 8
SENSACIÓN VELOCIDAD: 9
PERSONALIZACIÓN CONTROLES: Sí
CURVA DE APRENDIZAJE: 30 minutos (Corta)

GRÁFICOS: 8,4
MODELADOS COCHES: 9
DETALLES: 8,5
ESCENARIOS: 9
PARTÍCULAS: 7,5
EFECTOS: 8
BRILLOS Y REFLEJOS: 8
EFECTOS METEREOLÓGICOS: 8
CÁMARAS: 8
FPS (PARPADEO IMAGEN): 8,5
ANTIALIASING: Sí
AYUDA EN PANTALLA: Alta
DAÑOS VISIBLES: Sí
IMPLICACIÓN DAÑOS EN CONDUCCIÓN: Muy baja

SONIDO: 8,7
EFECTOS SONOROS: 9
BANDA SONORA: 8,5
LISTAS DE REPRODUCCIÓN PROPIAS: Sí
DOBLADO: Sí
TRADUCIDO: Sí
DOLBY DIGITAL 5.1: Sí

NOTA REVIEW XB MAGAZINE: 8,3

NOTA TOTAL: 8,250

ADICCIÓN: 7,1
ARGUMENTO: 9
DURACIÓN: 8
VARIEDAD (MODOS, VEHÍCULOS, ESCENARIOS): 6
PROGRESIÓN: 8
MODOS DE JUEGO: 6
MODOS MULTIJUGADOR: 5
EXTRAS (PELÍCULAS, IMÁGENES,...): 8
NÚMERO DE JUGADORES: 1 - 4
SYSTEM LINK: No
XBOX LIVE (JUEGO): No
XBOX LIVE (DESCARGAS): No
XBOX LIVE (RESULTADOS): Sí
LICENCIAS AUTÉNTICAS: Sí
INTERACCIÓN CON VEHÍCULOS: Media

VEREDICTO

Definitivamente, y tras haber analizado cada pequeño detalle de cada juego, hemos encontrado lo mejor y lo peor de cada uno y el que ofrece una mejor media es Project Gotham Racing. A escasos meses de ver cómo Project Gotham Racing 2 sale a la luz y nos ofrece muchas más posibilidades pulverizando todos los registros de su antecesor, el primero de los títulos nos ofrece una mezcla de grandes licencias como Ferrari o Porsche, con una conducción arcade y muchas modalidades de juego que permiten darle el valor de la duración a un título que salió junto con la consola y que ya es de los clásicos. Tan clásico que su precio ha sido rebajado a 29,95 euros y resulta una auténtica ganga para todo el que no lo tenga y sea amante de los juegos de motor.

VEREDICTO XBOXMANIAC

Al mismo tiempo que se realizaba este artículo se propuso una enceunta en la web www.xboxmaniac.com, la comunidad de Xbox en español más grande del planeta, y sus usuarios pudieron votar por el mejor entre estos nueve títulos. El resultado definitivo en la web determinó que el mejor juego de coches del momento para Xbox es también Project Gotham Racing con un 34% de los votos de los Maniacs y algunas de las razones dadas por los usuarios son tales como "a mi me gusta llegar y jugar, nada de equipar mi vehículo según sea el circuito etc..., además tiene gran variedad de modos de juego" o "sólo con la marca Ferrari es para morirse.... ya que ningún otro juego de coches tiene la licencia de Ferrari... vamos que su segunda parte será la bomba y encima con modo online".

LOS DEMÁS JUEGOS DE COCHES

4x4 Evo 2
Anz Extreme Racing
Big Mutha Truckers
Burnout
Cel Damage
Chase
Crazy Taxi 3
Dakar 2
F1 2001
F1 2002
F1 Career Challenge
Furious Karting
IndyCar Series
Lamborghini
Lotus Challenge
Mercedes Benz World Racing
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Rally Fusion: Race of Champions
Simpsons: Road Rage
Test Drive
Off Road: Wide Open
The Italian Job
The Simpsons: Hit & Run
Total Inmersion Racing
V-Rally 3



Project Gotham Racing 2 está a punto y ofrecerá muchas mejoras gráficas.



El detallado escenario corresponde a una calle de Barcelona en este caso.



El poder jugar a Project Gotham Racing 2 a través del Live es una de las mejores novedades.



Nuevos coches y escenarios en ciudades como Edinburgo, Moscú y Barcelona.



También nos encontraremos con mejoras sobre el sistema de iluminación del juego.



Las texturas utilizadas son todavía más profundas y detalladas que las del primer juego Project Gotham.

por Jorge Núñez

Puntuación: 8

MIDNIGHT CLUB 2

Esta vez vamos a hablar de lo que nos ofrece este famoso título de conducción en lo que se refiere a su parte online.

Como ya dijimos en el análisis de la última revista, se trata de un juego de carreras ilegales en el que podremos recorrer las calles de Los Ángeles, París y Tokio tanto en coche como en moto según nuestros gustos.

En Midnight Club 2 tendremos a nuestra disposición un amplio abanico de opciones a la hora de crear nuestras partidas. A parte de elegir el número de participantes (hasta un máximo de 8), podremos elegir, lógicamente, la ciudad en la que correr. También tendremos la posibilidad de elegir si se pueden elegir los vehículos de una o más ciudades. De esta manera conseguiremos que las carreras sean más equilibradas y así no se ponga la típica excusa de que si el coche que llevaba era mucho más lento y que por eso he perdido. Por último, después de poner a nuestro gusto las reglas de la carrera, elegiremos el modo de juego, y si queremos jugar en equipos o todos contra todos.



Modos de juego

Vamos a explicar brevemente los 5 modos de juego online disponibles, que hay que decir que son los mismos que para el juego multijugador offline:

- Modo circuito: se trata de recorrer un circuito elegido determinado por unos puntos de control que deberemos ir pasando en el menor tiempo posible para ganar.

- Modo avance: en este modo podremos recorrer las 3 ciudades del juego igual que en el modo principal del juego de un jugador pero contra gente del Live.

- Editor de carreras: aquí elegiremos una ciudad y nosotros mismos pondremos los puntos de control por los que pasar, por lo tanto nos crearemos nuestros propios circuitos.

- Atrapar la bandera: ¿quién no conoce ya este modo de juego? Se trata de ir a un punto a recoger nuestra bandera y devolverla a nuestra base sin que nos la roben por el camino.

- Detonador: Parecido a atrapar la bandera pero en este caso tendremos que coger antes que nadie un detonador y llevarlo a un punto de control sin que nos hagan explotar los adversarios, y así hacerles volar por los aires a ellos.



Midnight Club 2 cuenta con la ventaja de poder cambiar de vehículo en un momento dado y evitar el aburrimiento.

Cuidado en el LIVE!

Antes de iniciar vuestra andadura contra la gente en Xbox Live!, es mejor que empecéis por echarle un tiempo al modo principal del juego, ya que sino vais a estar muy limitados. Esto es porque mientras no se desbloqueen en el juego principal los coches, motos y ciudades no podréis ni crear una partida con todas esas opciones, ni uniros a una que requiera liberar circuitos que aún no tenéis. En un principio ni siquiera se podrán hacer partidas por equipos. Ahora sabiendo esto, vosotros veréis si os arriesgáis a salir a la aventura, o entrenáis un poco para demostrar vuestra destreza en la pista.



Opciones LIVE!

Descarga de contenido: No
Clasificación mundial: Sí
Búsqueda por idiomas: No
Nº de jugadores: Hasta 8



Decargas

Esta vez llegamos con otro par de descargas nuevas que nos ofrecen a los afortunados poseedores de Xbox Live.

Por una parte tenemos disponibles desde el 21 de Julio nada menos que 5 nuevos mapas del Soldier of Fortune II: Double Helix de forma gratuita para que sigamos disfrutando del juego en su modo multijugador. Los nuevos mapas son: "Kowloon Market", "Oil Ring", "Kremenchug Hydroelectric", "Ruins" y "Cheapshot Forest".

Después, y en el mismo género de juegos nos encontramos con una nueva descarga del Return to Castle Wolfenstein. En esta ocasión, después de "Barn", le llega el turno a un nuevo mapa llamado "Safe Mission", el cual está disponible desde principios del mes de Julio. Un poco más adelante, a partir del día 6 de Agosto, ya estará disponible otro mapa más, esta vez llamado "Chateau Mission".

Por el momento, tal y como nos prometieron en entrevistas sobre el servicio de Xbox Live, nos están sirviendo actualizaciones y nuevos contenidos para la mayoría de los títulos disponibles con alguna opción online.

Y de forma gratuita, así que de momento esperemos que sigan así y cobren en los menos títulos posibles, como será el caso del Phantasy Star Online de Sega.



RTCW se está convirtiendo en uno de los títulos que más partido están sacando a la posibilidad de nuevas descargas a través de Xbox Live.

Soldier of Fortune II: Double Helix

Desde principios de verano hemos tenido en la calle esta conversión del famoso juego de PC, el cual a parte de una larga campaña para un solo jugador, nos ofrece un multijugador bastante divertido, sobretodo para los amantes de los fps.
SOF2 nos ofrece la nada despreciable cantidad de 20 mapas multijugador, más los otros 5 disponibles para descargar tal y como se comenta en el apartado "descargas".

Si hablamos de los modos de juego para jugar online, nos encontramos sobretodo con los típicos en este género, los cuales son: deathmatch, deathmach por equipos, capturar la bandera, infiltración, eliminación y demolición.



PRÓXIMAMENTE



Top Spin: un juego de tenis que muchos estarán esperando con impaciencia desde hace ya tiempo. De momento el título está creando muy buenas expectativas, esperemos que nos brinde grandes partidas online.



Tetris Worlds: después de tantas y tantas entregas con variaciones sobre el mismo tema en este juego, por fin se deciden a sacar a la luz un Tetris online. Uno de los juegos más simples, pero también más adictivos.



Halo 2: a estas alturas quien no conozca el Halo en el mundillo de las consolas es algo muy raro. Bungie promete ofrecer unas partidas a través del Live de al menos 16 jugadores.



- DOA Online: por fin el título de lucha insignia de Xbox se apunta a la fiesta online. Esta vez con una entrega que también hace de recopilatorio con los 2 primeros juegos con grandes mejoras.

Sus creadores dicen que si mezclamos Vitua Tennis y Mario Tennis y lo hacemos Live, siempre saldría Top Spin

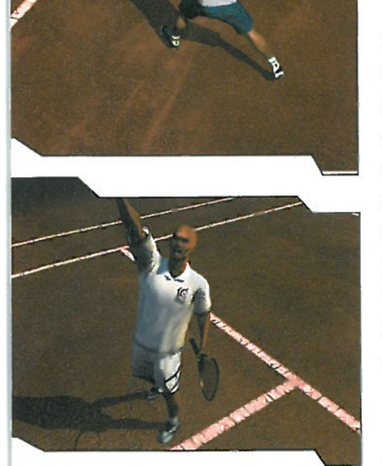
XB MAGAZINE **desarrolla:** *PAM Development* **edita:** *Microsoft* **fecha:** *Octubre 2003*

Aunque entre los juegos anteriores a este Top Spin no exista nada demasiado destacable, no es el primer juego que crean para Xbox ya que suyo es un juego con buenas maneras pero que parece inacabado como es Pro Beach Soccer.

TOP SPIN

Match ball para Xbox

por Xboxfever



Todo el que haya jugado a Virtua Tennis sabe que toda consola necesita un juego de tenis suficientemente bueno como para enganchar. Xbox lo necesitaba como la que más y se especuló que la buena relación de Microsoft y Sega se tradujese en un Virtua Tennis para Xbox. Pero las especulaciones estaban equivocadas ya que Microsoft tenía hecho el encargo a Power & Magic para que desarrollasen un videojuego de tenis superior a todo lo visto hasta el momento. Y por lo que nosotros tuvimos la posibilidad de ver de la mano de los propios desarrolladores, no tiene ninguna pinta de llegar para defraudar. Top Spin es el juego de tenis que necesitaba Xbox y quizá pueda convertirse en el mejor juego de tenis hasta la fecha. Desde el primer momento que nos pusimos a jugar una de las primeras versiones del juego en el stand de Xbox del E3 nos percatamos de que aquel juego de tenis definitivamente no era Virtua Tennis. Sí, tenía algo de Virtua Tennis, pero también parecía heredar de otros juegos del género como Mario Tennis y el resultado era algo distinto y, sobre todo, nuevo. Aunque el estilo de los controles ya estaba claramente definido, no podríamos decir que los notásemos demasiado suaves aún.

Pero lo que quedaba plenamente indefinido era el estilo del juego. Ni simulación, ni arcade. Top Spin mezcla ambos para ofrecer una experiencia de juego muy completa. La simulación absoluta podría dificultar en exceso un juego de tenis que necesita tanta acción por lo que se le añadió un buen toque de arcade a lo que es el aspecto de la jugabilidad, el movimiento de los jugadores y de la pelota, la posibilidad de golpear con golpes asombrosos a la pelota, o la propia distribución y funcionamiento de los controles. Por otro lado, nos encontramos con la cara del realismo en este título. Nos encontramos con personajes reales, licencias oficiales, detalles gráficos hasta el extremo en algunos casos. Pero, sobre todo, el toque realista está en el

Gráficos fluidos

Uno de los elementos que más nos impacto al ver Top Spin en movimiento es que apenas tenía parecido con los montones de pantallas que habíamos visto. Pantallazos, algunos en este artículo, que mostraban una enorme calidad gráfica con muchísimo detalle y texturas de gran profundidad. Lo que nos encontramos fue un juego con modelado de los jugadores decente, tirando a bastante bueno y con bastantes detalles sin depurar como podía ser un antialias para eliminar los picos de sierra en cada una de las líneas del campo. Pero sin embargo, la fluidez del juego era tal que apenas nos importaba no encontrar demasiado detalle ya que aprovechaba muy bien la velocidad. Aunque se comentó que el título que se presentaba en el E3 era una de las primeras construcciones jugables y que nada tenía que ver con el resultado final, ya apuntaba grandes maneras para el pasado mayo este Top Spin. En cualquier caso, no es de extrañar que la gente de PAM se esté estrujando el coco para que el juego a través de Xbox Live sea posible sin ningún tipo de lag y para ello descargar de peso todo el aspecto gráfico es una de las mejores soluciones. Por otro lado, lo que sí podemos comentar es el esfuerzo de Microsoft por conseguir tanto las licencias de varias marcas deportivas como Nike, Wilson y otras, como los derechos de imagen de algunos de los mejores jugadores del tenis del mundo cuyos modelados y resultado gráfico final es más que espectacular, prueba de ello son los más de 20.000 polígonos que conforman el modelado de cada personaje... muy recomendable la señorita Anna Kournikova, para los amantes del... tenis.

comportamiento de los distintos tipos de pista. Según sea el material de la pista sobre el que juguemos, la pelota botará de una u otra forma. Este detalle resulta espectacualr y aunque al principio resulta algo difícil acostumbrarse a esto, luego resulta tremendamente útil para especializarnos en un tipo de juego o en un tipo de pista concreta. Muy logrado ya entonces cuando la gente de PAM Developments nos enseñaron la preview del juego, así que, en el versión final, deberá ser realmente admirable. Otro elemento de realismo aunque sólo lo sea en esencia, es el público. En Top Spin, el público tendrá un comportamiento a lo largo del partido y podremos ver como los jugadores se sienten influidos por el ambiente que genera el público. Al mismo tiempo, los jugadores podrán interactuar con el público para tenerlo a favor o conseguir que irremediablemente se pongan en su contra. Para ello tendremos que hacer un buen manejo de los botones blanco y negro. Si tras un punto presionamos el botón blanco (y recordemos que los botones del pad de Xbox son analógicos, por lo que cuanto más fuerte, mayor intensidad imprimiremos) celebraremos el punto y trataremos de contagiar a al gente nuestra alegría. Si lo que utilizamos es el negro, toda vez que presionemos se convertirá en una protesta y a medida que avance el partido nos iremos cabreando más y más. Así que mejor utiliza cada cosa en su momento y sin abusar demasiado. Los desarrolladores de Top Spin nos mostraron las distintas variedades de modalidades de juego, aunque no pudimos probarlas todas y nos encontramos con un buen listado muy completo entre el que podíamos encontrar partidos de individuales, partidos a dobles, carrera profesional, toneos y tours.

Un Pete Sampras inconfundible gráficamente.

A demostrarlo en Xbox Live

Una vez tengamos un buen jugador es cuando podremos plantearnos retar al mundo de verdad. Y eso, a través de Xbox Live. Porque una de las mejores características de Top Spin es que podrá ser jugado online. Sin lugar a dudas es esta característica la que nos hace esperar más de este juego. Aunque sus diversas modalidades permitirán que utilicemos a los jugadores creados por defecto, siempre será divertido ver a los jugadores de nuestros compañeros jugando al tenis. En el capítulo de descargas todavía no se ha avanzado nada, pero nuevos profesionales, así como campos están prácticamente asegurados.

Alejandría nos ofrece unas pistas espectaculares.

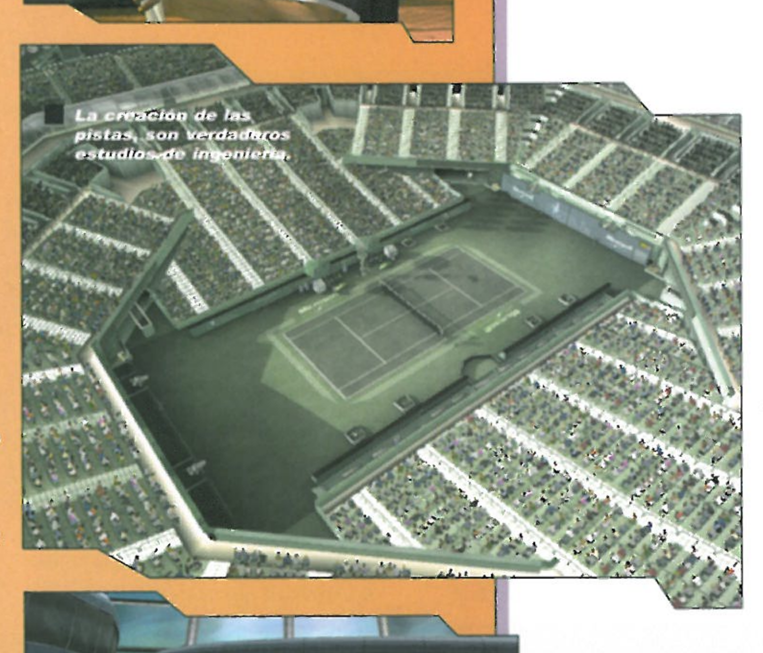
Innovación en los controles

Si tenemos que hablar de los controles de Top Spin con respecto a juegos de tenis anteriores podremos decir dos cosas: que son los mismos y que han cambiado. A priori nos será muy sencillo tomar los mandos del jugador para devolver pelotas en todas las modalidades (efecto, globo, dejada,...), pero no pasaremos de eso, devolver. Y aunque muchas de las bolas sean realmente pelotas ganadoras, no nos servirán para progresar, para ello tendremos que echar mano de las innovaciones de este Top Spin en los controles, las posibilidades que abren los gatillos del pad.

En principio los controles son: A, para devolver la pelota; B, efecto total; Y, globo; X, golpe con efecto; gatillo izquierdo, para los mates; y, por fin, gatillo derecho para los golpes letales, unos golpes con gran dosis de riesgo en lo que se refiere a acertar en la ejecución y que se basarán en una barra de energía que se irá llenando a medida que le queramos dar más y más intensidad a nuestro golpe. La utilización de el último de estos controles no es del todo sencilla, pero una vez controlada es la que nos hará ganar los partidos, pero ¡ojo!, el rival también cuenta, y no poco. La Inteligencia Artificial del juego es un aspecto que han trabajado bastante en PAM y tal y como lo vimos en el E3 sería bastante difícil en cuanto al nivel de calidad de la IA. Una prueba de ello era que dependiendo del lugar del campo en el que nos situásemos (más adelante o más atrás), optaba más o menos a menudo por lanzar determinados ataques. Así, cuando estábamos muy adelantados, los globos eran continuos.Una buena (quizá no la mejor, pero sí buena) elección de ataque.

Según contaba la gente de la desarrolladora mientras nos explicaban algunos de los detalles de los juegos, es posible que al final se aplicase una fórmula a la IA para que el estilo de juego fuese más arcade y no tan realista como se estaba viendo en el E3.

También nos encontraremos a Michael Chang en Top Spin.



La creación de las pistas, son verdaderos estudios de ingeniería.

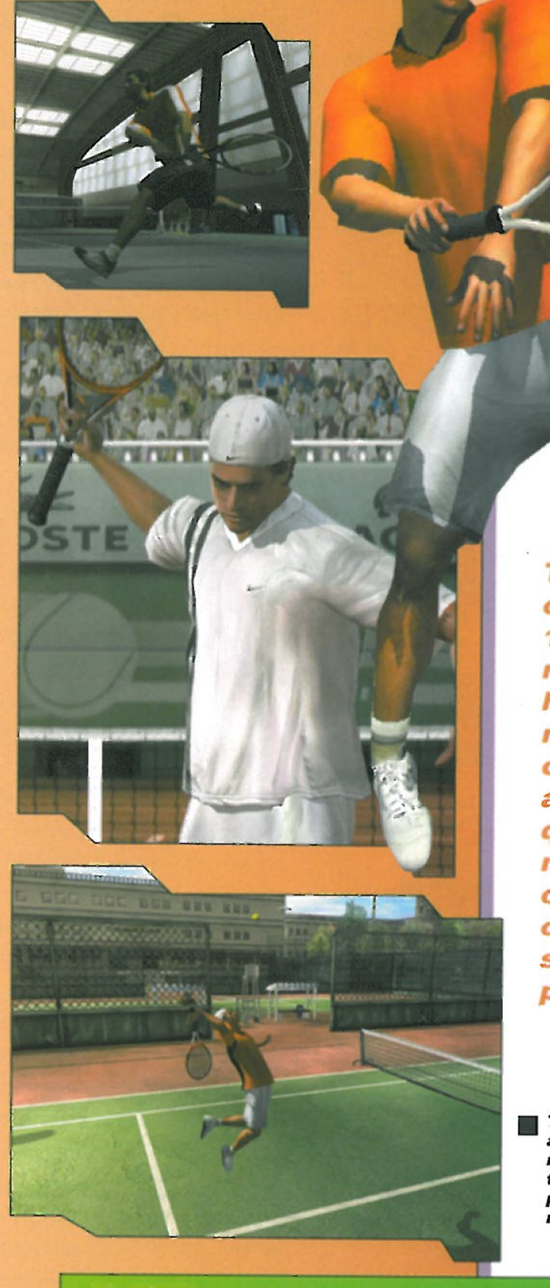
Dependiendo de la superficie sobre la que juguemos, así botará la pelota.

Quiero ser nº 1 de la ATP

Uno de los detalles que harán que muchos fanáticos del mundo del tenis se hagan con este videojuego es precisamente que contará con dieciséis de los mejores jugadores de todo el mundo. Dieciséis profesionales modelados a la perfección y cuyo parecido no se queda en lo físico, sino también en la forma de andar, correr, moverse, actuar, los gestos y las protestas... cada jugador es exactamente el jugador que representa. Los profesionales escogidos para la portada del juego han sido Anna Kournikova por razones obvias y Lleyton Hewitt, dos grandes figuras. Los otros catorce jugadores que podremos ver corretear por los distintos campos de Australia, Francia, EEUU y Reino Unido, son: James Blake, Tommy Robredo, Pete Sampras, Jan-Michael Gambill, Michael Chang, Gustavo Kuerten, Meghann Shaughnessy, Sebastian Grosjean, Daniela Hantuchova, Martina Hingis, Barbara Schett, Ashley Harkleroad, Elena Dementieva, y Amanda Coetzer.

Pero además, Top Spin introduce uno de los mejores editores de personajes a los que hemos podido tener acceso nunca. Aunque no tuvimos la ocasión de verlo funcionar en nuestro paseo por las opciones del juego, los desarrolladores del juego nos hablaron de 30 características personalizables, entre las cuales nos encontramos con rasgos faciales, color de ojos, color del pelo, musculatura, complexión y otros muchos detalles. Como base deberemos escoger una de las principales etnias de modo que podremos ser hispano, asiático, negro, blanco,..., pero también podremos hacer explosivas mezclas. Muy divertido y, sobre todo, útil para que en las partidas online puedas representarte a ti mismo sin coincidir mucho con tus adversarios.

Y para llegar a lo más alto de la clasificación habrá que empezar desde muy abajo, desde los campeonatos locales de la región en la que inscribas a tu jugador. Una vez tengas creado el modelo de jugador que quieras utilizar, tendrás una serie de puntos de habilidad que repartir. A medida que progresemos iremos distribuyendo más y más puntos de habilidad, al tiempo que iremos dando unas características de juego definidas al jugador. De este modo, aunque varios jugadores tengan los puntos de habilidad distribuidos del mismo modo, pueden salir jugadores totalmente diferentes. Pero para ganar estos puntos de habilidad hay que llegar alto. Primero en los campeonatos locales, luego los regionales, luego los campeonatos nacionales semiprofesionales y, por último, en el nivel internacional para profesionales. Una carrera larga hacia el éxito que servirá para crear un jugador único y con grandes características para ser tenista.



Cuando tengamos la barra de energía llena podremos hacer golpes increíbles.

Top Spin cuenta con 16 PROs reales que han sido modelados con gran acierto y que, además, se comportan como ellos sobre la pista

Todo el toque arcade al que nos refiramos se centrará sobre la pista, el resto es realismo puro.



La pelota de Top Spin es algo más grande de lo reglamentario. Todo por la jugabilidad.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

Nos encontramos ante un juego que ha sido desarrollado sobre la base del juego online, por lo que este será uno de sus aspectos más cuidados. El realismo del juego y la enorme profundidad. Adictivo.

lo peor...

Aunque su productor nos cuenta que la capacidad gráfica de Xbox ha sido exprimida al máximo para este título, nos hemos encontrado con gráficos que en ocasiones no tienen todo el detalle deseable. Quizá no sea el juego preferidos de los amantes del arcade.

en resumen...

Una de las grandes bazas de Xbox en el apartado deportivo en Europa debido a la ausencia de un título de fútbol. La calidad del juego puede convertirle en uno de los mejores títulos para la consola si cuenta con el buen juicio de la prensa y el público en su versión final.



TOP SPIN: ENTREVISTA

Francois Giuntini, productor de Top Spin de la desarrolladora PAM

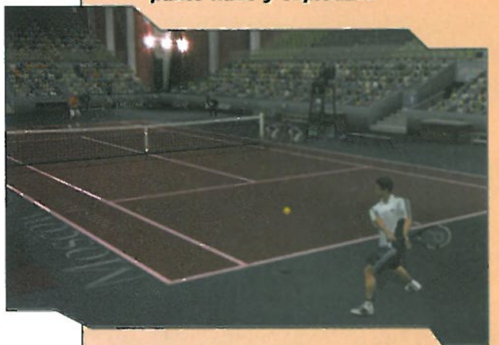
"Sí, ¡Top Spin es "EL" juego de tenis que has estado esperando!!



"Podíamos hacer un juego de tenis que superase a Virtua y todavía más realista"



"Jugando contra otro lo que hay que hacer es buscar su punto flaco y explotarlo"



"Cada frame de movimiento del juego ha sido capturado"

XB Magazine: Desde que jugamos Virtua Tennis para DreamCast, no ha habido otro juego de tenis que nos haya llamdo a la atención. ¿Pensáis también así? ?Creéis que Top Spin se puede convertir en "EL" juego de tenis que estamos esperando?

FG: Por supuesto, Virtua Tennis es todavía un juego genial, pero me gustaría también añadir a Mario Tennis en esta mezcla, con todas esos efectos a la bola geniales. Por otro lado... sí, ¡Top Spin es "EL" juego de tenis que has estado esperando! Es muy sencillo ponerse a jugar y cogerle el truco, pero al contrario de lo que sucedía con Virtua, top Spin tiene mucha más profundidad de juego y mayor realismo en cuanto al tipo de golpes que se pueden hacer, lo que puedes hacer con la pelota o cómo jugar el partido.

XBM: ¿Por qué elegisteis este título?
FG:Bueno, ha pasado muchísimo tiempo, hablamos en la "escala de tiempo de los videojuegos", desde que se creasen juegos como Virtua o Mario Tennis... así que pensamos que había un enorme hueco que había que rellenar y nosotros fuimos los elegidos para hacerlo considerando nuestra gran pasión por el tenis y nuestra experiencia en la creación de títulos deportivos.

El género del tenis tiene mucho espacio para crecer y juegos como Virtua ratifican que hay un público enorme para estos juegos. Sentíamos que podíamos crear un juego de tenis que no sólo superase las características de sensaciones y diversión de Virtua Tennis, sino también que llegase a cotas más altas y con un aspecto todavía más realista y una experiencia de juego mucho más profunda.

XBM: ¿Cuáles son los aspectos más importantes de un juego de tenis: jugabilidad, gráficos o el sistema de control?
FG: Sin ninguna duda, la jugabilidad es lo más importante de este juego de tenis y lo que yo creo es que debería serlo en todos los juegos deportivos. ¡Sin jugabilidad es como si no hubiese juego!

XBM: Aunque pudimos jugarlo en el E3, ¿podrías describirnos cómo es la jugabilidad de Top Spin?
FG: Como ocurre en el deporte del tenis, Top spin es un juego muy táctico, en el cual tienes que saber encontrar y aprovechar tus oportunidades y sacar ventaja de ellas al instante. Esto se logra proporcionándole a los usuarios todos los golpes de raqueta posibles en el tenis actual. Incluso algo más importante, hacemos que los usuarios creen su propio jugador y decidan cuáles serán sus puntos fuertes y débiles.

Lo que hace que este juego sea distinto es que no existe ningun jugador que sea capaz de ser el mejor en todas las técnicas o habilidades que se ofrecen en el juego ni que pueda llegar a llenar todas las barras de sus estadísticas. Por ejemplo, llegado un punto de tu carrera tendrás que decidir si quieres convertirte en el mejor jugador sobre tierra batida o el mejor sacando y voleando. Cuando juegas contra otro lo que hay que hacer es buscar su punto flaco y explotarlo mientras cubres tus propias debilidades con todo tu arsenal de habilidades y golpes.

XBM: En lo que se refiere al aspecto gráfico del juego, ¿crees que estáis sacando el máximo partido a la potencia de Xbox? ¿Qué tipo de innovaciones tecnológicas habéis aplicado en top Spin?
FG: Sí, estamos llevando la potencia de Xbox hasta el máximo. Hablando técnicamente estamos usando iluminación armónica esférica (SHL), bump mapping con gran precisión, superficies reflectantes con cambios dinñamicos, y sonido Dolby Digital 5.1 por nombrar unas cuantas. Además, cada frame de movimiento que ves en el juego ha sido hecho a través de un mecanismo de captura de movimientos utilizando a tenistas profesionales.

XBM: En el E3 vimos que Top Spin tenía algún toque arcade, como bolas de fuego. ¿Será así en el juego final o es tan sólo una modalidad? ¿Los amantes de la simulación podrán desactivar estos efectos de arcade?

FG: No, Top Spin no tendrá elementos arcade definitivamente... debéis haber visto algunos de los efectos que pensábamos meter al principio y que estuvimos probando, en la versión final estarán muy disminuidos. Primero y más importante, Top Spin es un juego que se basa en una visión realista del tenis. Queremos que los usuarios realmente puedan vivir la fantasía de convertirse en estrellas profesionales del tenis y para conseguir esto el juego debe tener buenas dosis de realidad más que ninguna otra cosa.

XBM: ¿Habéis seguido el patrón de juegos deportivos de SEGA o es un estilo totalmente nuevo?

FG: Hemos seguido nuestro propio patrón, especialmente ahora que el papel de la parte online es tan importante en la creación y diseño de los videojuegos.

Desde el principio nos propusimos que este juego fuese un gran título de Xbox LIVE primero, y sólo después de haber conseguido solucionar esta importante parte, nos centramos en la creación de una experiencia offline para un solo jugador maravillosa. Como puedes ver es un mudo muy distinto de plantear el desarrollo de un juego, pero a mi modo de ver se va a convertir en la forma más usual en un futuro muy cercano.

XBM: ¿Qué me dices de las capacidades online? Por cierto, ¿Habéis probado el juego en las peores condiciones? Me refiero a algo del tipo: 100 kbps de bajada y 80 kbp de subida y un ping superior a 270 (Aproximadamente 12,5 kbytes bajando y 10 kbytes subiendo, lo cual son nuestras tasas de transferencia en España).

FG: Prometo que te lo vas a pasar muy bien jugando a Top Spin sin que importe dónde vivas... después de todo, las buenas competiciones online se basan en competir contra todos al mismo nivel ¿no?

XBM: ¿Se piensa unir Top Spin a la plataforma XSN Sports de Xbox? ¿Cómo lo hacéis? ¿Cómo vamos a beneficiarnos de esto?

FG: Sí, Top spin es parte de la línea de XSN Sports y es algo con lo que estamos muy emocionados. Dentro de XSN Sports podrás competir en ligas de tenis y torneos contra gente de todo el mundo incluso participar en tours para llegar a ser número uno del mundo. Una vez que Top Spin se empiece a vender en Octubre los usuarios se tendrán que dar de alta a través de www.xsnsports.com y se facilitará toda la ayuda para empezar a disfrutar del juego.

XBM: ¿Estáis trabajando ya en otro proyecto o quizá algún tipo de parche o descarga para Top Spin?

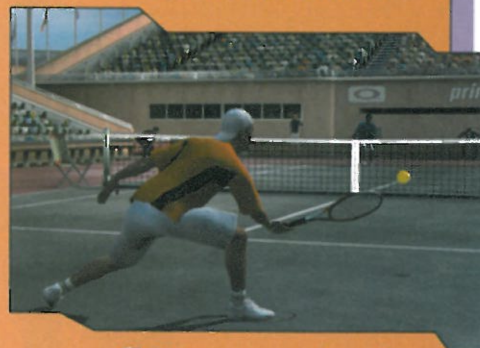
FG: Lo siento, pero todo lo que estamos haciendo ahora mismo más allá de Top Spin es de una estricta confidencialidad. En cualquier caso, estamos siempre pensando en las posibles mejoras en la segunda parte de Top Spin... pero eso se escapa ahora mismo.



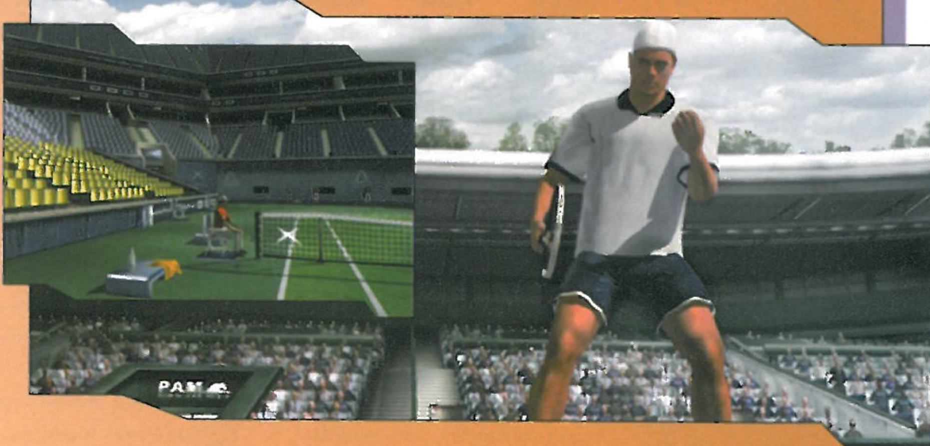
"No... Top spin no tendrá elementos arcade definitivamente"



"Antes de todo, nos propusimos que Top Spin fuese un gran título para Xbox Live"



"Estamos pensando en las posibles mejoras en la segunda parte de Top Spin"



"Prometo que te lo vas a pasar muy bien jugando a Top Spin" (Francois Giuntini)

La primera gran apuesta de Microsoft en el género de rol se llama Sudeki y te va a enamorar desde el principio

XB MAGAZINE **desarrolla:** Climax **edita:** Microsoft **fecha:** Noviembre 2003

Los británicos de Climax son una de las nuevas promesas británicas de Microsoft Games Studios y ya nos han regalado las dos entregas de Moto GP URT, dos de los juegos más jugados a través de Xbox Live.

SUDEKI

por Jetulio

Los amantes de los modernos RPG comienzan con esta aventura a tener muchos motivos para adorar la Xbox.



Hace más o menos un año, en el mes de septiembre del 2002, se celebró en Sevilla el evento europeo más importante para Xbox, el X02, donde pudimos ver las primeras imágenes de Sudeki, un título que Climax ya tenía algo avanzado en aquel momento pero del que nada se sabía. La primera impresión que nos dieron aquellas imágenes es que se trataba de un juego de un aspecto gráfico impresionante y con un diseño muy cercano a los RPG´s más modernos que nos llegan del país del sol naciente. Parece que Microsoft, tal vez al tanto de la escasez de juegos de rol en su consola y del poco apoyo de los estudios nipones de más éxito, ha decidido poner sus esperanzas en tierras británicas (además del soplo de aire fresco que llegan desde los estudios de George Lucas con Gladius y Los Caballeros de la Vieja República). Así, y mientras esperamos que lleguen de tierras inglesas los títulos de Rare y el casi deificado Fable, encontramos en este título de Climax, Sudeki, un extraordinario juego que mezcla lo mejor de los títulos de rol con una particular nueva forma de acercarse al género. Los referentes inmediatos que podemos buscar en otros títulos y que se nos han venido a la cabeza cuando vemos en movimiento Sudeki, son los juegos de Dreamcast Skies of Arcadia o el propio Phantasy Star Online, dos grandes juegos del género que seguro han estado en la cabeza de los desarrolladores de Climax a la hora de crear este título. Pero Sudeki tiene sus propias reglas, su propio estilo y su propia jugabilidad. La primera apreciación obligada que tenemos que desvelar, para los más impacientes, es que los combates se desarrollan en tiempo real, eso si, con algunos matices que explicamos luego.

Una demo para soñar

Afortunadamente, antes de tomarnos las vacaciones de verano, Microsoft nos hizo llegar la demo de Sudeki que ha llegado a las redacciones de revistas especializadas de medio mundo. Esta demo, que se nos hizo tremendamente corta, recoge tres episodios muy distintos del título, que nos dan una idea muy aproximada de lo que va a ofrecernos el juego.

En ella pudimos vivir una fase de lucha continua en un escenario muy parecido a una fase de mazmorras de un juego de RPG clásico, luchar contra un jefe de final de fase y vivir un nivel de búsqueda y aventura en uno de los preciosos pueblos que salpican el mapa del juego. Además, en estos tres aperitivos de lo que será Sudeki también conocimos a los cuatro personajes del equipo que podremos controlar en el juego: Tal, Ailish, Buki y Elco. Cada uno de ellos con sus características propias, sus habilidades y sus propias capacidades para utilizar armas, utensilios de todo tipo, hechizos, etc. Una buena forma de acercarnos al universo de Sudeki y que ha creado una tremenda adicción en nosotros.

En cuanto al aspecto gráfico, esta demo ya nos ha demostrado el impacto visual que va a resultar Sudeki para todos los usuarios de Xbox. Unos escenarios realmente bonitos y coloridos que tienen un mágico aspecto de dibujo animado y que tienen un claro referente en los juegos japoneses. El motor del juego saca un gran partido al poder gráfico de la Xbox y nos muestra un excelente repertorio de luces, sombras, efectos de agua, hojas y semillas que vuelan por todas partes, etc. Unos efectos sorprendentes en el despliegue de los hechizos y un extraordinario aspecto de cada personaje del juego, consiguen un apartado gráfico contundente y que no dejará a ningún usuario impasible ante tamaña obra maestra. Aunque el framerate nos dio algunos sustos en esta demo (confiamos que sólo sea en la demo y no ocurra así en el juego final) hay que decir a favor del motor del juego que es éste mismo el que mueve las escenas cinemáticas que se intercalan en el trascurso de la acción.

Todo de una forma fluida y convincente. Además, los excelentes niveles de la demo están acompañados con una banda sonora igual de sorprendente, que mezcla un buen número de ritmos (la mayoría de ellos de sonidos muy contemporáneos) y que cambian según en el ambiente en el que nos encontremos. Una demo que, como ya hemos dicho, nos ha hecho 'sudeki-adictos'.



De izquierda a derecha: Tal, Ailish, Buki y Elco, nuestro equipo de héroes.

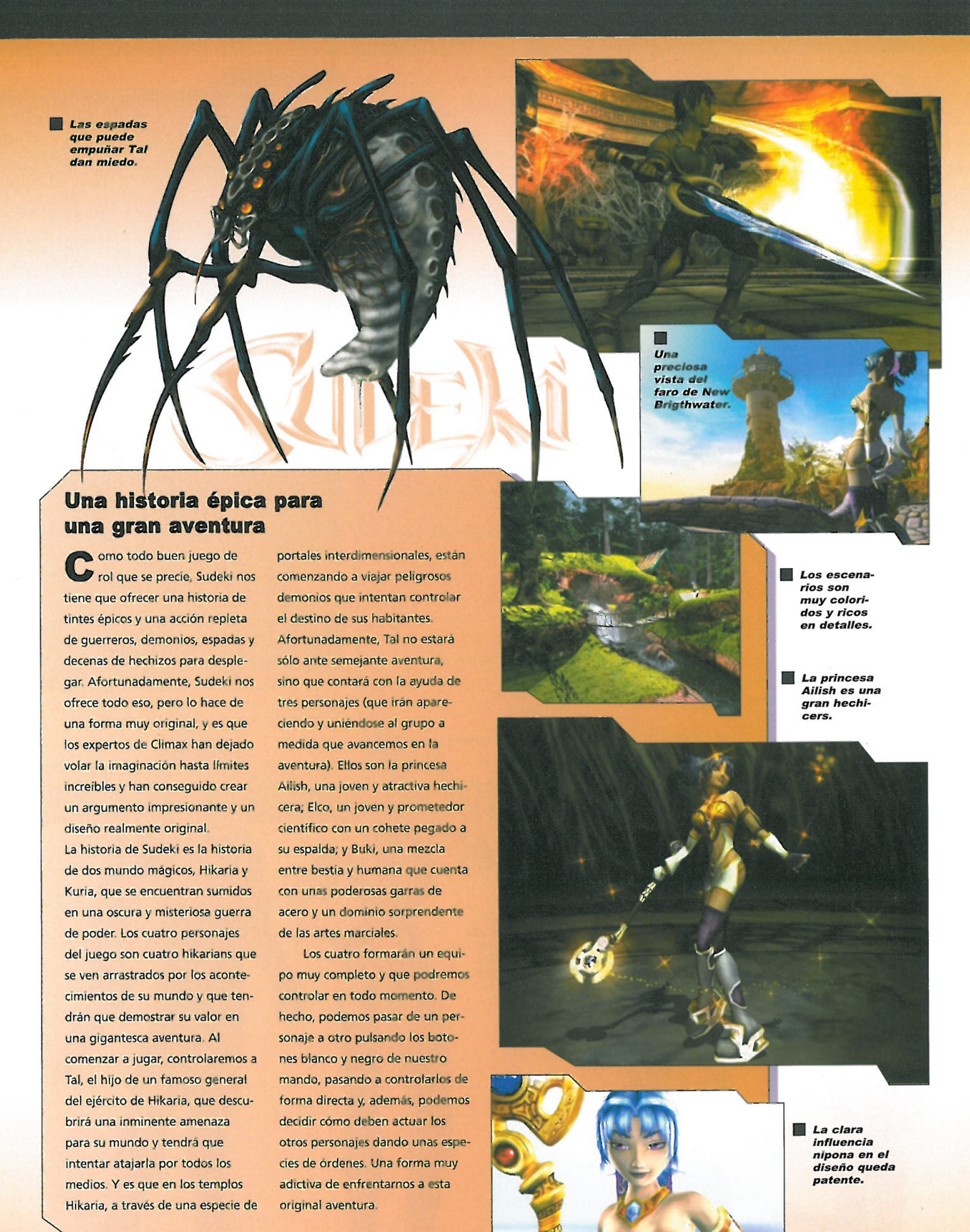


Combates en tiempo real pero con la opción de utilizar muchas habilidades y hechizos.



La fantasía del título no evita que nuestros héroes tengan cuerpos llenos de curvas.





Las espadas que puede empuñar Tal dan miedo.

Una preciosa vista del faro de New Brigthwater.

Los escenarios son muy coloridos y ricos en detalles.

La princesa Ailish es una gran hechicers.

La clara influencia nipona en el diseño queda patente.

Una historia épica para una gran aventura

Como todo buen juego de rol que se precie, Sudeki nos tiene que ofrecer una historia de tintes épicos y una acción repleta de guerreros, demonios, espadas y decenas de hechizos para desplegar. Afortunadamente, Sudeki nos ofrece todo eso, pero lo hace de una forma muy original, y es que los expertos de Climax han dejado volar la imaginación hasta límites increíbles y han conseguido crear un argumento impresionante y un diseño realmente original.

La historia de Sudeki es la historia de dos mundo mágicos, Hikaria y Kuria, que se encuentran sumidos en una oscura y misteriosa guerra de poder. Los cuatro personajes del juego son cuatro hikarians que se ven arrastrados por los acontecimientos de su mundo y que tendrán que demostrar su valor en una gigantesca aventura. Al comenzar a jugar, controlaremos a Tal, el hijo de un famoso general del ejército de Hikaria, que descubrirá una inminente amenaza para su mundo y tendrá que intentar atajarla por todos los medios. Y es que en los templos Hikaria, a través de una especie de portales interdimensionales, están comenzando a viajar peligrosos demonios que intentan controlar el destino de sus habitantes. Afortunadamente, Tal no estará sólo ante semejante aventura, sino que contará con la ayuda de tres personajes (que irán apareciendo y uniéndose al grupo a medida que avancemos en la aventura). Ellos son la princesa Ailish, una joven y atractiva hechicera; Elco, un joven y prometedor científico con un cohete pegado a su espalda; y Buki, una mezcla entre bestia y humana que cuenta con unas poderosas garras de acero y un dominio sorprendente de las artes marciales.

Los cuatro formarán un equipo muy completo y que podremos controlar en todo momento. De hecho, podemos pasar de un personaje a otro pulsando los botones blanco y negro de nuestro mando, pasando a controlarlos de forma directa y, además, podemos decidir cómo deben actuar los otros personajes dando unas especies de órdenes. Una forma muy adictiva de enfrentarnos a esta original aventura.

Jugando a Sudeki

La jugabilidad y la acción de Sudeki se reparte, casi a partes iguales, entre los elementos más clásicos de un RPG, es decir: exploración, interacción y diálogo con los demás personajes y, por su puesto, el combate. En cuanto a la exploración, hay que decir que tenemos un inmenso mundo para explorar, sobre todo en algunas fases desarrolladas expresamente para ello. En éstos niveles podemos recorrer cada rincón a nuestro libre albedrío y buscar entre todos los elementos interactivos que encontremos.

En la demo que hemos probado hay una fase en la que tenemos que explorar el bonito pueblo costero llamado 'New Brightwater'.

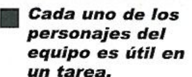
En ella podemos visitar todas y cada una de las casas del pueblo, leer todo tipo de letreros, recoger objetos que vayamos encontrando, activar mecanismos (como tocar un viejo órgano en el interior de la iglesia) y abrir los típicos cofres que encontremos, además de romper toda caja o tinaja que se cruce en nuestro camino (casi todas están llenas de dinero, pociones, antídotos y demás objetos útiles). Estos niveles de exploración nos exigirán encontrar a diversos personajes u objetos para ir cumpliendo determinadas misiones que nos harán avanzar en la historia, aunque también podremos encontrar un buen número de misiones secundarias que podremos realizar para obtener nuevos objetos, más dinero o puntos de experiencia.

En cuanto a la interacción con otros personajes, en el juego será muy importante hablar con todo aquel con el que nos encontremos, para obtener todo tipo de información valiosa, además de para que nos encarguen misiones y objetivos nuevos que nos hagan avanzar. En las conversaciones (que esperemos estén dobladas al castellano) podremos elegir entre tres o cuatro respuestas que marcarán el rumbo de la conversación y con las que conseguiremos la información necesaria, o cerrar un trato con el personaje en cuestión. Simpre podremos hablar con un personaje cuando, al colocarnos a su lado, aparezca junto a él la palabra 'hablar', al igual que aparecen las palabras 'abrir', 'cerrar', 'coger', etc., al lado de cada objeto interactivo. Aunque el resto de personajes de nuestro equipo nos siguen constantemente de cerca, cuando entremos en una casa para buscar algo o nos acerquemos a hablar con un personaje, éstos se quedarán al margen.

Con cualquiera de los cuatro personajes seleccionado y pulsando la tecla START, tendremos acceso al menú de estadísticas de este personaje, donde tendremos toda su información de progresión en el juego, con sus puntos de experiencia, sus habilidades, etc.



Una especie de edad medieval y tecnológica se funden en Sudeki.



Cada uno de los personajes del equipo es útil en un tarea.





Los demonios que acosan nuestro mundo no dan tregua.



Este esqueleto no tiene buenas intenciones, ni ningún diente sano.



Los artefactos mecánicos de Elco nos serán muy útiles.

Combates en tiempo real

Pero, aunque la exploración y la interacción tienen un papel importante y son fundamentales para disfrutar de Sudeki, el juego tiene su punto más fuerte en los combates. Estos, como ya hemos dicho, se desarrollan en tiempo real, por lo que en un principio se asemejan a un juego de acción en tercera persona, pero van mucho más allá.

Como golpes más básicos, podemos utilizar la tecla A y B, que nos ofrecen un golpe simple y un golpe especial mucho más contundente, respectivamente.

La combinación de ambas teclas nos permite realizar una serie de golpes y combos que resultan efectivos para quitarnos de encima a enemigos menores y que sirven de ataque y defensa en una primera fase más básica. Y hasta aquí llegan las similitudes con un título de acción, ya que para desatar todo nuestro potencial deberemos utilizar un imprescindible menú y pasar a ralentizar el tiempo.

Pulsando el botón Y se despliega un menú transparente sobre la pantalla que nos ofrece un buen número de opciones: Objetos (donde tendremos acceso a las pociones de vida, antídotos, energía, etc.), Armas (donde podremos seleccionar las diferentes armas con las que cuenta nuestro héroe) y tres opciones que nos interesan especialmente para los combates: Habilidades, Invocaciones de Espíritus y la Inteligencia Artificial de nuestros compañeros. Un elemento muy original de este menú es que cuando lo activamos el juego no se para, sólo se ralentiza un poco, lo que nos obliga a realizar las acciones necesarias de forma muy rápida o nuestro personaje sufrirá en el combate.

De hecho, podremos ver como nos golpean mientras nosotros estamos intenta elegir un hechizo.

Cada personaje de lo cuatro tendrá en su menú diferentes Habilidades e Invocaciones de Espíritus y estas sólo estarán disponibles cuando tengamos un número mínimo de puntos de



■ **_Los efectos gráficos en los ataques y hechizos son espectaculares._**



■ **_Las fases de exploración se mezclan con el combate._**



■ **_Aprende las habilidades de tus compañeros y domínalas._**

Los combates en tiempo real son el alma del juego, ya que cuentan con decenas de opciones.

experiencia, que se ganan cada vez que eliminamos a un enemigo (al desintegrarse, los enemigos dejan escapar unos puntos de experiencia que se suman a nuestra cuenta particular).

Las habilidades son ataques especiales y hechizos menores y las Invocaciones de Espíritus involucran a unos seres sobrenaturales que producen mucho más daño o que nos otorgan a nosotros o a nuestros compañeros mayor defensa, ataque o salud. Después de seleccionar la Habilidad deseada o la Invocación el menú desaparece y volvemos al combate, este se para durante unos segundos y asistimos a una animación genial de nuestro personaje desplegando el hechizo a cámara lenta.

Los efectos gráficos en estas secuencias son espectaculares. Tanto las habilidades como las invocaciones se irán ampliando a medida que ganemos experiencia y que consigamos objetivos.

Estas opciones de combate las podemos utilizar con cualquiera de los cuatro personajes (o los que tengamos disponibles en ese momento) y podemos pasar de uno a otro de forma inmediata con los botones negro y blanco, para utilizar un hechizo concreto.

Pero, mientras estamos en la piel de uno de nuestros protagonistas, también podemos ocuparnos de los demás, gracias al menú de Inteligencia Artificial del equipo. Aunque, por lo general, los demás personajes se dedicarán a atacar y a defenderse guardando la posición junto a nosotros, podemos hacer que obedezcan órdenes especiales modificando su actitud en este menú de Inteligencia Artificial.

Aquí podemos definir si el personaje en cuestión debe ser muy ofensivo, si debe replegarse y defenderse o si debe esconderse de inmediato porque se encuentra muy mal de salud.

Además, tendremos que estar atentos de sus barras de energía (abajo, a la derecha de la pantalla) para aplicarles antídotos o paquetes de energía cuando lo necesiten. Aunque si un personaje está a punto de morir nos pedirá ayuda gritándonos. Además de poder acceder a las pociones, reservas de energía y demás inventario con el menú general que se activa con el botón Y, la cruceta digital nos ofrece la opción de administrarnos los artículos más básicos de una forma mucho más rápida.

Un juego realmente completo y adictivo que, tal vez, sea el mejor título de Xbox para este año.



Un ejemplo de las invocaciones de Buki.



Además de unas poderosas garras, Buki tiene un gran poder.

Una forma muy original de apasionarnos con un título de rol y aventuras a lo nipón.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El apartado gráfico y el audio del juego no te puede dejar impasible, y los combates son realmente espectaculares. Los menús del juego con la posibilidad de manejar directamente a cuatro personajes o cambiar su IA nos encanta.	No le encontramos muchas pegas, salvo las propias de una demo muy temprana con fallos gráficos puntuales. La cámara a veces nos causa algún dolor de cabeza, pero por lo general funciona bien.

en resumen...

Sudeki es, tal vez, el título más importante del año que Microsoft lanza para Xobox, una apuesta por acoger en su seno a los amantes de los juegos de rol de estilo nipón. Un gran título salido de tierras inglesas.



Un juego de rol táctico basado en los míticos combates de los gladiadores romanos y con una trama muy original

XB MAGAZINE

desarrolla: LucasArts **edita:** Proein **fecha:** Octubre 2003

Hace ya algún tiempo que la factoría de George Lucas está buscando más allá de su licencia sobre la Guerra de las Galaxias, y lo está haciendo con gran acierto, como ya lo hizo hace algunos años.

GLADIUS

Un atractivo RPG táctico que te invita a convertirte en el mejor gladiador de la antigua Roma.

por Jetulio



Antes de las calurosas pero apetecibles vacaciones veraniegas tuvimos ocasión de probar la primera beta jugable de Gladius, el sorprendente RPG de LucasArts que distribuye en nuestro país la editora Proein. La verdad es que nos abalanzamos sobre el DVD en cuestión con una mezcla de incertidumbre y sorpresa, y es que a nadie le pasa inadvertido el hecho de que la productora de George Lucas se mete con este juego en un terreno que nunca antas había tocado. Afortunadamente, los usuarios de videoconsolas estamos asistiendo a una segunda edad de oro de LucasArts que, además de continuar alimentando el catálogo de videojuegos basados en Star Wars, está lanzando títulos de todo tipo y con una gran calidad, entre los que se encuentran las secuelas de títulos míticos de la compañía (Indiana Jones, Sam & Max o Full Throttle) y títulos completamente nuevos como Armed & Dangerous o este Gladius.

El juego que nos ocupa es un juego de rol táctico, un RPG clásico ambientado en las furiosas luchas de gladiadores de la época del Imperio Romano. Un título que enamorará a los fans del género y que tal vez enganche a muchos otros jugadores, gracias al buen hacer de LucasArts. Y es que, a diferencia de tros títulos más indicados para 'hardcore gamers' de los RPG, este aúna sencillez y adicción, una buena manera de iniciarse en el género.

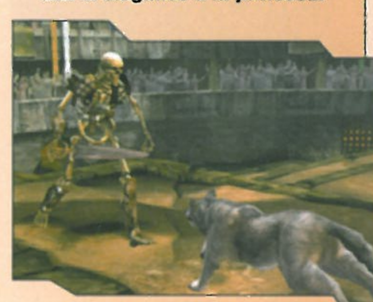
Dos héroes, una aventura

Gladius nos traslada a una tierra imaginaria con el aspecto de la época clásica de la civilización, con un imperio floreciente y unas tierras pobladas de bárbaros que rodean las grandes urbes. En esta época la gran diversión de los hombres y el negocio más próspero gira en torno a la lucha de gladiadores. En todas las aldeas, ciudades y foros existen pequeñas ligas, torneos nacionales y grandes eventos donde las luchas a muerte son el principal atractivo. En este escenario es donde tendremos que prosperar como grandes luchadores.

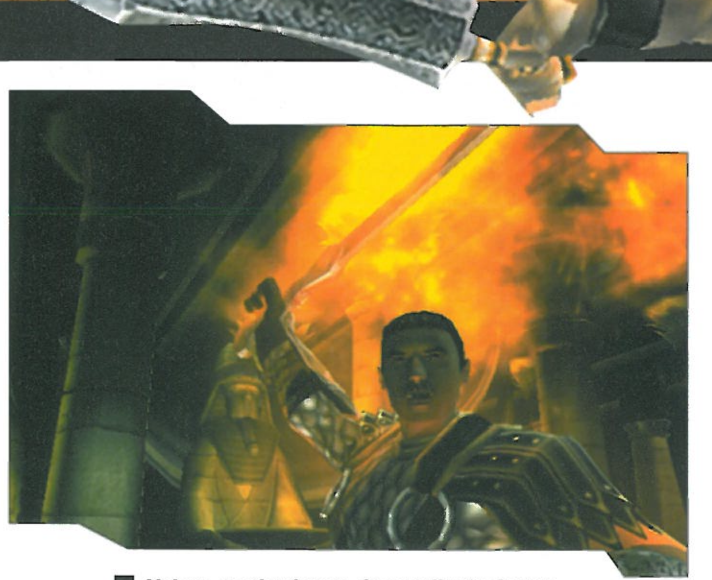
Al contrario que todos los RPG´s más tradicionales, que te permiten personalizar a tu personaje hasta límites insospechados, en Gladius tan sólo podremos elegir entre dos personajes principales ya definidos: Valens, el hijo de uno de los mejores gladiadores de toda Imperia, o Úrsula, la princesa de los bárbaros de Nordagh. Elijamos a uno u a otro, tendremos ante nosotros más de 36 horas de juego a través de una línea argumental distinta, pero que se complementa con la del otro personaje. Una historia que terminará confluyendo hacia el mismo final, una lucha a muerte contra el destino oscuro de toda la humanidad. Y es que, un antiguo conflicto que enfrenta a ambas naciones (Imperia y Nordagh) terminará despertando a un vengativo Dios de la Oscuridad, que ya fuera derrotado y olvidado hace cientos de años, pero que volverá a levantarse de entre las sombras precisamente gracias a una oscura trama en la que, sin saberlo, se verán envueltos Úrsula y Valens. En ese momento, los que hasta entonces sólo eran luchadores en la arena del Circo, tedrán que dejar su espectáculo y demostrar su valía en unas luchas mucho más peligrosas, donde el destino del mundo pende de un hilo.

Pero mucho antes de que este oscuro argumento se cierna sobre las vidas de nuestros personajes, tendremos que hacerlos crecer como luchadores. Si elegimos a Valens, asistiremos a la reciente muerte de nuestro padre, toda una leyenda en el mundo de la lucha, y tendremos que hacernos cargo de la famosa escuela de gladiadores que él regentaba. En este papel tendremos que intentar reclutar a los mejores luchadores del mundo, entrenarlos y llevarlos a la victoria en todas las competiciones posibles. Si, por el contrario, elegimos a Úrsula, la joven princesa de Nordagh, tendremos que liderar a un grupo de luchadores a través de las competiciones en las aldeas vecinas, para demostrar nuestro coraje a nuestro protector e intransigente padre, el rey.

El hermano de Úrsula será uno de nuestros mejores aliados si elegimos a la princesa.



No todos son gladiadores vivos en la arena de los espectaculos.



Valens es el valoroso descendiente de una estirpe de gladiadores.

Nuestro objetivo, ser los mejores luchadores.



Dos personjes con una historia propia, que se verán envueltos en la misma aventura, pero desde posiciones distintas.

Por un poco de dinero podremos comprar compañeros, eventuales o para siempre.



Equipos de todo tipo y procedencia nos harán frente.



De combate en combate

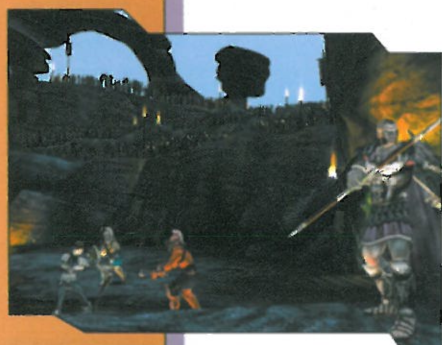
Gladius, al ser un título de rol inspirado en los míticos gladiadores, está casi exclusivamente basado en los combates, unos combates que se desarrollan, lógicamente, por turnos. Nuestra principal preocupación será reclutar a los luchadores necesarios, equiparlos con las armas y objetos apropiados e inscribirlos en las mejores competiciones de lucha de la región.

Al principio, comenzaremos luchando en las aldeas y ciudades de nuestro entorno (por las que nos podremos ir moviendo gracias a un atractivo mapa en 3D), con el objetivo de ganar todas las ligas y torneos posibles, acumular trofeos y así conseguir que se abra alguna otra región del mapa. Éste cuenta con cuatro regiones (Imperia, Nordagh, las Estepas Windward y las grandes extensiones del Suroeste) que se irán abriendo a medida que avancemos en nuestro progreso, al mismo tiempo que avanza el apasionante argumento del juego. Este enorme mundo nos dará acceso a más de 20 arenas diferentes y otras 12 localizaciones distintas para desarrollar nuestros combates. Al movernos de una región a otra, o al hacerlo en las misma región, podremos encontrarnos con situaciones, lugares o personajes que nos permitirán realizar combates aleatorios o cumplir misiones secundarias.

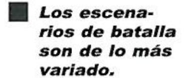
Cada vez que lleguemos a una nueva aldea o ciudad podremos tener acceso, gracias a los completos y sencillos menús del juego, a todas las opciones que nos ofrece este nuevo lugar. En las ciudades encontraremos personajes para reclutar (siempre a cambio de dinero), algún tipo de tienda donde comprar de todo (tenemos a nuestra disposición más de 950 armas únicas, cascos, escudos, trajes y demás accesorios para nuestros luchadores) y las ligas y torneos en los que podemos participar.

Para acceder a cada uno de ellos tendremos que cumplir algunos requisitos, como tener un número mínimo de luchadores en nuestro equipo o haber recibido algún tipo de certificación.

Estas certificaciones se pueden conseguir, casi siempre, en la misma ciudad, superando algunos combates o pruebas de todo tipo (destruir barriles, realizar el mayor daño posible, resistir en pie durante un tiempo, etc.).



Dispón a tus héroes en la arena y mueve bien tus 'fichas'.



Los escenarios de batalla son de lo más variado.





En cada ciudad podrás encontrar muchas ligas en las que luchar.

Golpes y táctica por turnos

Nada más comenzar el juego, tanto Úrsula como con Valens, protagonizarán algunos pequeños combates que nos servirán de tutorial. En ellos estaremos guiados por los sabios consejos de un fiel maestro, que nos descubrirá los secretos de la lucha. Así, aprenderemos a colocar a nuestros guerreros, a movernos por la arena de combate, a utilizar el terreno en nuestro provecho, etc.

Lo primero que tenemos que hacer al comenzar cada combate es disponer a nuestros luchadores en el mapa (habrá combates que requieran hasta 10 gladiadores por equipo). Esto se realiza de una forma muy sencilla y no deja demasiadas opciones. Tras esto comienza el duelo, con una vista panorámica de la arena que nos muestra al público dispuesto alrededor, los jueces de la contienda (no tienen mucho trabajo porque aquí vale todo) y los luchadores dispuestos a la batalla. Aquí veremos por primera vez a nuestros contrincantes, que pueden ser hombres o bestias, y los elementos que hay en la arena. Es muy común, por ejemplo, que haya filas de cajas o barricadas colocadas en medio de los escenarios. Todo esto es muy importante a tener en cuenta para nuestra táctica de combate, ya que los golpes efectuados sobre una altura a un oponente colocado más abajo son más eficaces y lo son mucho menos en sentido inverso. Además, tenemos que tener en cuenta que los golpes por un lado o por la espalda hacen mucho más daño que los que demos de frente. Así, tendremos que intentar siempre ganar las posiciones altas de estas cajas y elementos de la arena, además de intentar rodear a nuestros enemigos para golpearles por sus lados menos protegidos. Al comenzar el combate, tendremos que comenzar moviendo a nuestros personajes, pudiendo dibujar para ellos distancias bastante largas, aunque se nos indicará que estas no se realizarán en un solo turno, sino que se dibujarán unos rectángulos dentro de las líneas de dirección informándonos de cuantos turnos durará el movimiento. Los movimientos se realizan de forma muy sencilla, moviendo el stick analógico en la dirección que queramos, con unas flechas iluminadas en el suelo que nos indicarán las acciones posibles a realizar.

Cuando ya nos encontremos lo bastante cerca de un enemigo para poder atacarle podremos marcar la opción de ataque simple sobre él. Cuando lo hagamos, podremos ver

Gana experiencia y dinero en los comabstes para adquirir habilidades y extras

cómo nuestro personaje se prepara para dar un contundente golpe. En ese momento aparecerá en pantalla un barra de energía con la que precisaremos la efectividad de nuestro golpe y que se utiliza de una forma parecida a las barras de golpeo de los juegos de golf. Si conseguimos acertar en la pequeña zona roja al final de la barra, conseguiremos un golpe crítico, con el que quitaremos mucha más vida a nuestro contrincante. Además de estos golpes simples,

■ *Hay más de 16 luchadores distintos para reclutar.*

aprenderemos a realizar golpes más complejos (de lado, combos multigolpe, giro de 360º o patadas altas). Estos golpes son más efectivos pero gastan más puntos de habilidad que los otros. En medio de cada combate tendremos que estar atentos de todos los movimientos de nuestros enemigos, de cómo van de salud y cómo vamos nosotros, de la posición de nuestros guerreros, etc.

Es como una partida de ajedrez donde el combate individual de cada uno, por rigurosos turnos, interviene en el resultado final. Nuestros personajes, además de utilizar sus armas, pueden invocar el favor de los dioses (para aumentar puntos de habilidad y mejorar el ataque y la defensa) y lanzar hechizos cuando hayan acumulado algunos. En este aspecto, Úrsula se descubrirá como una aventajada hechicera.

Otro aspecto que interviene en el desenlace de los combates es el 'favor del público'. A medida que vamos realizando golpes certeros (sobre todo si son críticos), el público se volcará con nosotros.

A ambos lados de la pantalla hay dos barras que indican el favor del público, a la izquierda la nuestra y a la derecha la del equipo contrario. El equipo que tiene el favor del público tendrá cierta prioridad en los turnos y se 'crecerá', por decirlo de alguna manera.



■ *Las arenas de combate serán cada vez más complejas.*

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El sistema de combate, las arenas y luchadores y todas las habilidades, armas, utensilios y demás. La estrategia y táctica necesaria en cada combate unida a las características más 'roleras' de cada luchador.	El apartado gráfico no nos ha sorprendido demasiado, aunque sólo se trata de una beta muy temprana, y la imposibilidad de crear personajes a nuestro libre albedrío.

en resumen...

Un título de rol táctico que va a resultar muy sorprendente y apetecible para los amantes del género. LucasArts se mete en este mundillo con un título que va a sonar, y mucho.



El caribe es fuente de muchas historias que mezclan piratas, amores imposibles y sobre todo, mucho vudú

PIRATAS del CARIBE

XB MAGAZINE **desarrolla:** Akella-Bethesda Softworks **edita:** Ubi Soft **fecha:** Septiembre 2003

Bethesda nos trajo el RPG que mejores críticas ha generado en los últimos años, Morrowind. Pero este es un encargo para la desarrolladora rusa Akella, con 10 años de experiencia y que parece predispuesta al tema de los piratas caribeños y los RPG.

Pirates of the Caribean

Lo que empezó como una nueva entrega de Sea Dogs, se ha convertido en la licencia de una película de Disney.

por SirBruce



Navegar sin temor, por el mar es lo mejor... sobre todo con muchos cañones por banda.

Es mi barco mi tesoro, eso, y un cargamento de ron, cerveza, pieles, madera, alguna que otra "baratija" robada a los incas, diamantes y rubíes de cierto gobernador de las indias y por supuesto, una chica, o dos, o bueno... las que se dejen secuestrar. La vida de pirata es dura, pero también es verdad que en un principio siempre se puede elegir otro camino, y eso es lo que haremos en Piratas del Caribe. Nuestra carrera empezará llevándonos bien con todos los bandos; los omnipotentes españoles, los prepotentes franceses, esos belgas que piensan primero en la pasta pero tienen los cañones preparados siempre, los portugueses que intentan sacar tajada de todo, los ingleses que son como los belgas pero con más cañones y por último, los piratas, gremio del que puedes llegar a formar parte pero con los mismos inconvenientes que la mafia y con los ingleses como colegas. Pronto sabremos que la zona está fuertemente militarizada, que donde el lunes nos recibían con una ronda de ron gratis, el martes puede ser una de cañonazos y al día siguiente la hija del Gobernador en nupcias.

Ese es el ambiente que encontraremos, con cambios continuos que irán creando una historia más o menos bien hilvanada. Y es que Akella, tiene una gran experiencia en eso de crear historias para juegos.

RPG, aventura, estrategia...

Parece que será difícil encasillar este juego en un género. Quien busque un juego de rol, encontrará elementos como el desarrollo de un personaje, aunque tendrá que conformarse con interpretar a Nathaniel Hawk todo el rato. Nada tiene que ver éste con el aspecto de Johnny Deep en la película, pero tiene un aire informal a la par que elegante que seguramente os guste a la mayoría. Al menos comparte enemigo final con l la versión cinematográfica, algo que sí les ha dado tiempo a incluir en el juego. Será respetado si así lo elegís, temido o, simplemente, le será difícil encontrar formas de ganarse la vida si no da la talla en el mar.

También será posible encontrar nuevos elementos para tu equipo, porque un capitán se debe a su barco, pero pronto tendrás la posibilidad de comandar una flota. Para cada barco necesitarás un hombre de confianza, que podrás contratar en la cantina o elegir entre los oficiales apresados que pasen a formar parte de tu bando. Puedes hacer que tus oficiales sean más resistentes dándoles armaduras y mejorando su equipamiento y que así aguanten algo más en los enfrentamientos, pero tú no puedes llevar más que mejores armas y complementos, como un catalejo que te de más información sobre las naves enemigas, o una pistola que mate mejor. Por supuesto, tu personaje principal tendrá unas características que podrás ir mejorando como en cualquier RPG que se precie de serlo. La experiencia te dará puntos para mejorar la puntería en cada modalidad; la destreza con la espada, la pericia al timón, la suerte en el juego o el comercio e incluso, habilidades especiales que podrás usar momentáneamente, durante el combate, como tiros de gracia.

Acompañaremos a Nathaniel Hawk en sus aventuras por el Caribe, algo peligroso.



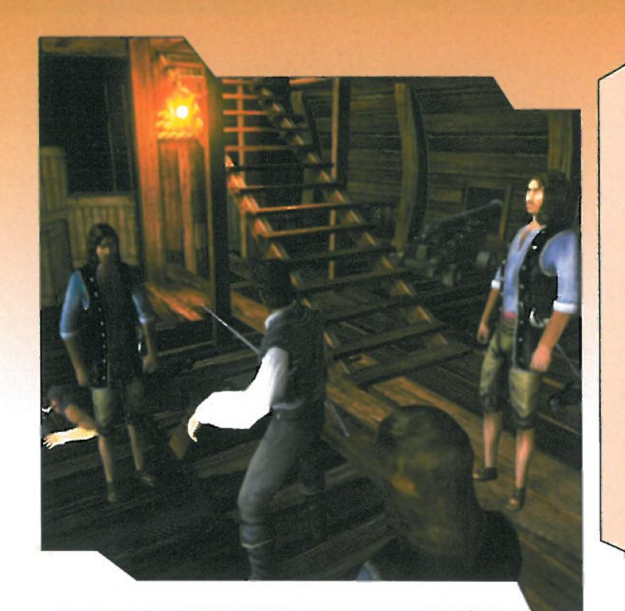
Buscar tesoros ocultos se puede convertir no sólo en un hobbie, sino en una buena fuente de ingresos.



Habrá varios ambientes distintos en los que movernos, ya sea por mar o por tierra, y combinando varias perspectivas



Las batallas desde nuestro barco se convertirá en una de nuestras diversiones preferidas.



Vendo bueno, vendo barato.

Hablando de comercio, ahí radica una de las principales fuentes de ingresos que encontrarás, sobre todo si eres legal. El comercio podrá ser lícito o ilegal, dependiendo de dónde compremos o vendamos y del riesgo que estemos dispuestos a correr. El elemento de estrategia tiene aquí una de sus apariciones, ya que lo suyo es pensar dónde es más barato y si merece la pena un viaje a través de tormentas o zonas llenas de piratas para transportar esa carga de muñecos vudú para los niños de la Isla del Mono.

También encontraremos tesoros. Unos nos costarán más que otros, porque las islas que visitaremos estarán llenas de todo tipo de sorpresas.

Desde cavernas con tesoros, zombis o bucaneros, hasta bonitas bahías en las que descansar unas horas antes de emprender un nuevo día de fechorías.

¡Prueba mi acero!

La lucha en tierra se limita a desenvainar la espada, atacar, usar la pistola, cubrirse y vuelta a empezar. No tiene más dificultad y será más fácil cuanto mejores sean tus habilidades correspondientes. Es cuestión de pillarle el truco y que los otros no tengan la pistola cargada. Este proceso siempre parece ser en tercera persona, y es que el juego permite avanzar también en primera persona. Eso sí, no esperéis movimiento lateral, porque no se trata de un shooter. La cámara parece que necesita un pequeño reajuste, así como el clipping, aunque todavía están a tiempo de arreglar eso, viendo la beta que probamos. Lo que nunca parece que vaya a haber son ralentizaciones, más allá de las esperas mientras carga una u otra localización. Y es que han intentado paliar esas esperas y esos largos caminos entre zonas, con accesos directos. No tendremos que ir andando del puerto a la taberna o de casa del Gobernador a los astilleros donde reparen los barcos. Con una pulsación del botón Y, podremos acceder a las distintas zonas, que cargarán en cuestión de segundos.



Abrir puertas a golpe de espada será un método que usaremos a menudo, salvo que no queramos problemas con la justicia.

¡Al abordaje!

Al llegar al mar todo cambia. La perspectiva pasa a ser cenital, controlando nuestro navío directamente en un mapa tridimensional. Aunque capitaneemos más de una nave, sólo dirigiremos un barquito con el stick analógico. Las tormentas, el viento los días y las noches pasarán hasta que lleguemos a puerto o nos acerquemos a otro navío. Ahí, tendremos varias posibilidades, que incluirán desde huir hasta intentar igualar la velocidad de otro barco y llegar a su altura para abordarlo. Hundirlos a cañonazos con la variedad de munición de que dispondremos también será una opción. El personal capturado, el contenido de las bodegas, y los barcos en sí, podrán pasar a nuestro equipo, con lo que llegaremos a tener las 4 casillas de la tabla de navíos llena. Estas batallas pronto llegarán a los oídos de los responsables políticos y militares de las principales potencias, y mientras que unas nos premiarán por vencer a sus enemigos, a otras no les gustará demasiado y no sólo enviarán sus naves a por nosotros, sino que nos recibirán en sus puertos con plomo y pólvora.

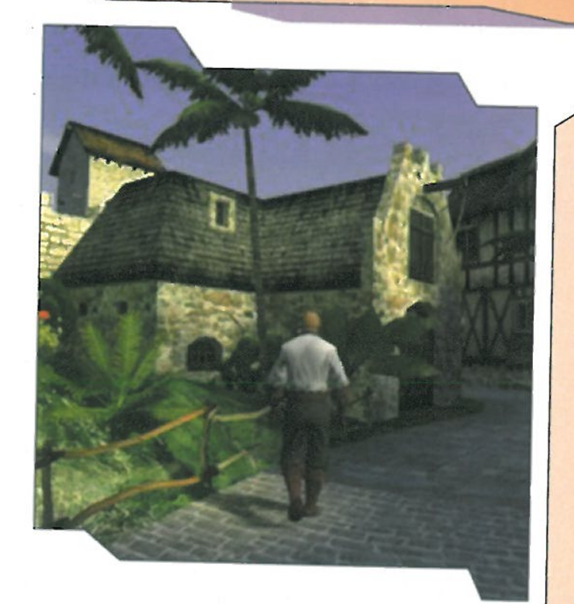
Escenas estas últimas más que memorables, sobre todo, viendo que cientos de cañones atacan al unísono y hunden tu barco en menos de 5 segundos, casi sin posibilidad de responder.



Los gráficos en el mar, o atracados en un acantilado observando la puesta de Sol nos tendrán embobados unos segundos.

La X nunca marca el lugar.

En tierra, como ya hemos dicho, podremos visitar las distintas islas de nombres curiosos. Pero lo que haremos principalmente, será ir a la ciudad a por provisiones, a reparar los barcos, que no nos de tiempo a arreglar en alta mar con nuestras habilidades y a negociar con los comerciantes. Los acontecimientos que forman parte de la historia también estarán muy ligados a las ciudades, ya que muchos de los personajes que forman parte de esa historia principal los encontraremos ahí. Y es que las misiones secundarias, de las que no depende la trama principal, también tienen su gracia. Sobre todo las del estilo "emborracha a pirata, róbale el mapa, llega antes que otros". Como punto un poco negativo, en este primer contacto nos hemos encontrado con una dificultad excesiva, muy típica de los juegos de PC. También es verdad que se puede grabar el progreso en casi cualquier momento, y que no parece haber límite de partidas salvadas. A esto contribuye un poco el interfaz, que resulta un poco lento, ya que el pad se encarga de recorrer todo el inventario hasta llegar a la mercancía que necesitamos. Los menús parecen cumplir con su cometido, pero se echa en falta algunos atajos que aprovechen los botones del pad de Xbox. Sin embargo, el control del personaje, no parece estar mal, molestando si acaso la animación del mismo en los giros, que es nula.



Un mundo por descubrir.

Al tratarse del nuevo mundo, veremos parajes extraordinarios, selvas llenas de peligros y mares traicioneros. Los gráficos parecen estar por encima de la media, destacando el efecto del mar, sobre todo en las puestas de sol. Los personajes son fácilmente identificables, y las ciudades, tienen una vida bastante realista incluso de noche.
La música es tan caribeña como la de otros títulos que a más de uno le vendrán a la mente. Y se nota que esas melodías, suenan a piratas y secretos en islas llenas de monos. Aunque tampoco parece que ninguna canción vaya a quedarse grabada en nuestra cabeza, todo sea que antes de salir a la venta, incluyan la correctísima banda sonora de la película.

Lo que no parece que vaya a tener, es un diálogo en castellano. El juego sí parece que vendrá traducido en lo que a textos se refiere, pero no las voces. Además, es posible que este aspecto mejore con la localización del juego, porque los diálogos muestran un extraño aspecto que no resulta del todo legible o mínimamente divertido.

Se trata pues, de un juego que ya hemos vivido antes. Reminiscencia de aquellas aventuras que Sid Meier nos trajo hace 15 años en Amiga y otras plataformas de la época (por cierto, el genio de la estrategia para todos los públicos está preparando un remake para 2004)

Pero que si consiguen afinar en esta última etapa de desarrollo, puede convertirse en lo que muchos de nosotros, aficionados a las pelis de la sobremesa del Sábado, estamos esperando. Uno de piratas, pero de los de antes.

La lucha con espada será uno de los elementos principales del juego, y se complementará con un poco de pólvora



Podremos hacer tantas cosas, que pronto nos veremos inclinados a especializarnos en un campo determinado.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Salen piratas, para muchos eso ya es suficiente. El desarrollo del personaje, que sea una nueva ventura en la que zambullirnos y que además, tenga toques de estrategia que lo conviertan en un juego muy profundo.	La dificultad parece alta, algo que en otros juegos puede ser una cualidad positiva, pero que aquí puede suponer que lo dejemos en la estantería. Los diálogos tienen poca gracia, y en una aventura, eso se debe cuidar mucho.

en resumen...

Si dicen que la moda de los piratas está aquí otra vez, no podemos negarlo, basta con mirar en Internet o ir en metro cualquier día. No busquéis una franquicia aquí, se trata de un juego que estaba hecho antes que la peli, y tampoco encontrareis otro Morrowind.



Outlaw Volleyball une la jugabilidad de Virtua Tennis con unos personajes carismáticos y el humor ácido de la serie Outlaw

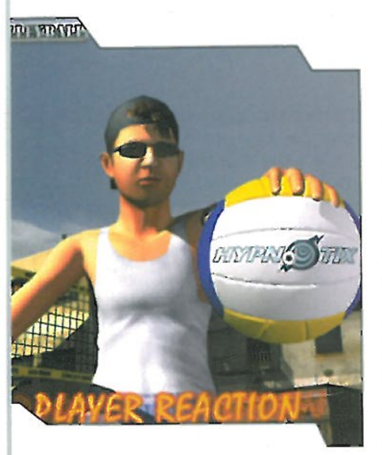
XB MAGAZINE **desarrolla:** Hypnotix **edita:** TDK Mediactive **fecha:** Septiembre 2003

Aunque Hypnotix se ha empleado a fondo con más de veinte juegos desarrollados en su catálogo, fue el Outlaw Golf de Xbox el que les hizo ganarse el respeto de la crítica. El estilo divertido, picante y competitivo de éste ha sido trasladado a las pistas de volleyball.

OUTLAW VOLLEYBALL

Los que quedamos desencantados con el frustrado intento de Tecmo de traernos el auténtico volley-playa ya tenemos paliativo... y todavía más picante.

por Ozuteki



No es que exista una extensa tradición sobre los juegos de volley-playa, pero por las características del deporte, los juegos tenían grandes posibilidades de hacerse hueco entre los aficionados a los títulos deportivos con dosis de acción, reflejos y concentración. El primer intento sobre Xbox fue hace unos meses con Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball, pero toda la acción de los juegos de lucha de la serie DOA se convirtió en unas plácidas vacaciones en Zack Island con ligeros toques de volley y una jugabilidad poco agradecida. El segundo intento y esta vez con mucho mayor acierto, al menos en lo que a la acción del juego se refiere, es Outlaw Volleyball, un título que, siguiendo la estela que dejó Outlaw Golf, aprovecha los personajes, el humor picante y la acción extrema de la serie para introducirnos a un mundo en el que el volley-playa es un deporte en el que lo más importante que nos jugamos es el honor. Por eso cada derrota será una humillación pública y cada punto perdido toda una deshonra. Pero lo realmente bueno de Outlaw Volleyball es que el juego no se estanca en unos personajes carismáticos (ya sea porque son tías buenísimas como Summer o unos locos de Elvis como Doe Joe) o su humor ácido, sino que ofrece una de las mejores jugabilidades que hayamos probado. Por velocidad, por reacción y porque casi podemos asemejarlo a juegos de la talla de Vitua Tennis en cuanto a rapidez y control. Si a esto le añadimos la posibilidad de ser jugado a través de internet con Xbox Live, ya nos encontramos con un juego en el que la jugabilidad es casi lo más importante.



En ocasiones, aunque tengamos la pelota encima podremos fallar nuestros golpes... ¡es volley!

A la hora de sacar, la cámara se colocará en un plano aéreo que nos mostrará la mayor parte de la cancha.

Bajo Control

Uno de los elementos que más temíamos de un juego de volley playa eran los controles, así como el sistema de cámaras pero en Outlaw Volleyball hemos podido comprobar que la gente de Hypnotix se las ha arreglado muy bien para solucionar este tema y es uno de los aspectos que más han hecho crecer la jugabilidad del título. La cámara es lateral y dinámica, lo que significa que seguirá la acción de la pelota y se situará en todo momento en la parte de la cancha donde se vaya a realizar la acción. Para que esto no sea una desventaja para el que recibe la pelota, aparecerá un indicador en el campo contrario que establecerá el lugar hacia el que irá la bola. Esto no significa que sepamos en todo momento dónde caerá la pelota y podamos salvar cada punto, ya que nos encargaremos de dar efecto, dejarla más corta o cambiar la trayectoria en el último momento.

En cuanto a los controles, será tan sencillo como los juegos de tenis, con el stick izquierdo moveremos al personaje y con los botones daremos los diferentes tipos de golpes (y movimientos defensivos). La visión será en una tercera persona desde la grada que nos permitirá observar todo el campo y así la facilidad para movernos será enorme, que no la facilidad de ganar cada punto, para eso tendremos que practicar y emplearnos a fondo. El toque arcade del juego vendrá dado por los efectos a modo de grandes saltos y golpes increíbles gracias a una barra de energía que se nos irá llenando y que emplearemos cuando nosotros determinemos.

Si quieres subir la moral a tus jugadores pégate con los enemigos a puñetazo limpio

Sí, todos son peculiares. El que no es un cachas es una italoamericana de grandes... virtudes.



Música para todos los gustos

Uno de los elementos que hacen que los juegos enganchen a los jugones es que les ofrezca la posibilidad de personalizarlo hasta el máximo y uno de los aciertos de Xbox y de juegos como este Outlaw Volleyball es la posibilidad de incluir nuestra propia banda sonora al juego. En cualquier caso, la web oficial del juego ya nos muestra algunos de los temas principales del juego (poco a poco se irán desbloqueando todos los demás), pero si visitamos los foros de Hypnotix será divertido leer cómo la gente ya presenta cuáles pueden ser las mejores canciones para un juego de este tipo...

Hasta el momento ganan los grupos del tipo Blink 182 y Sum41. Por cierto, si quieres ir echando un vistazo a la página, visita www.dearsummer.com, y aunque de momento (hablo a mediados de julio) todavía no se ha lanzado la web en castellano, tenemos la certeza de que saldrá la versión a la española con muchos contenidos.

A la altura de Xbox

Una de las cosas que nos hicieron fijarnos en Outlaw Volleyball era que ya en su predecesor, el genial Outlaw Golf, contaba con unos personajes realmente carismáticos que merecían mención, incluso, por separado. Prueba de ellos son El Suave, Summer o algunos de los nuevos como Killer Miller. Las escenas cinemáticas de presentación, así como los jugadores en el propio juego les daban una personalidad propia que ha marcado a la serie y que a buen seguro la seguirá marcando... ya se habla de Outlaw Tennis, Outlaw Soccer y Outlaw Athletics.

Pero además de tener unos personajes realmente geniales, sus modelados para Outlaw Volleyball han mejorado mucho lo que vimos en Outlaw Golf. En aquel nos deslumbrábamos con las curvas de las chicas y los detalles en la ropa o el pelo, pero si elegíamos ciertas cámaras o modos de visión, podíamos descubrir fallos en los brazos y piernas. En Outlaw Volleyball los modelos son mucho mejores y están basados en muchos más polígonos lo que les da un aspecto igual de irreal, pero mucho más perfecto. Lo mismo ocurre con los escenarios. En un principio, sin contar futuras descargas de Live, contaremos con 16 escenarios, 16 canchas distintas situadas en los lugares más inverosímiles. Desde una colocada en mitad de los rascacielos de una gran ciudad, a uno en un cementerio. Y no sólo están de adorno. El sistema de deformación dinámica afectará a la arena del suelo a medida que caminemos sobre ella. Al decir verdad, no lo notaremos mucho, por la velocidad de la pelota, pero es cierto que se irán marcando nuestras huellas en el suelo.

Outlaw Volleyball está al caer y nosotros deseamos volver a tenerlo entre las manos para retaros a todos a unas partidas a través de Live. Esto es auténtico volley playa, con una buena dosis de arcade para los amantes de los títulos deportivos más frenéticos y con unas chicas en bikini que superan a las que vimos en DOAX. Para babear.



Jugar al volley en mitad del desierto de Nevada sólo puede significar una cosa: ¡Viva Las Vegas!



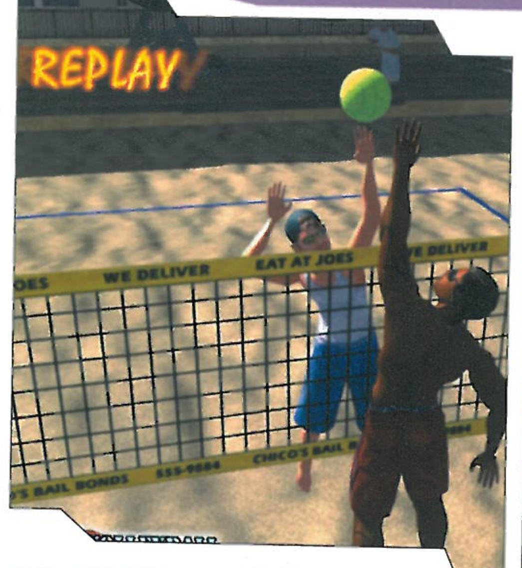


El juego de equipo es fundamental para poder preparar los mejores golpes de cada personaje.

¡ESTOY CRECIDÍDIMO!

Uno de los elementos que nos encantaron en Outlaw Golf era que si en un momento dado tu moral estaba por los suelos podías coger al caddie y ponerle a caldo. Una vez terminabas dándole una buena paliza (y si es que él no te la daba a ti), nuestra moral había crecido un montón y nos sentíamos mucho más tranquilos para poder jugar. En Outlaw Volleyball se ha mantenido esto, pero se ha modificado de forma que tenga un punto de competitividad frente a nuestros adversarios. Ahora, podremos enfrentarnos con los puños contra cualquiera de los dos contrincantes que tenemos delante y si somos capaces de derrotarles ganaremos el nivel de moral que tenía él y sus puntos de habilidad...

Una buena estrategia, pero nada recomendable para los novatos.



Torneos playeros LIVE

Uno de los elementos que convierten a Outlaw Volleyball especialmente en un objeto de deseo de todos los amantes de los videojuegos de deportes es la posibilidad de jugar a través del servicio Xbox Live. Las partidas a través de internet tienen el atractivo de enfrentarnos al menos a otro jugador, pero en el caso de Outlaw Volleyball nos permitirá competir hasta en partidas de dos contra dos. Pero existe una pega. El sistema creado por Hypnotix, tan sólo permite la conexión de una consola con otra. En total dos consolas y, eso sí, permite que en cada consola participen dos usuarios con lo que las partidas admitirán a un máximo de cuatro jugadores, pero nunca en cuatro consolas distintas.

Lo que es prácticamente seguro, según hemos podido informarnos en los propios foros de la desarrolladora, es que existirán contenidos descargables. Nuevos personajes, nuevos escenarios y quién sabe si parches para añadir más bikinis a nuestras chicas y más tatuajes a los musculosos brazos de los chicos. Al tratarse de un título deportivo, es muy posible que este Outlaw Volleyball entre a formar parte del gran conglomerado de XSN Sports, la red de juegos deportivos online de Microsoft que nos permitirá conocer las estadísticas de nuestros amigos y enemigos, organizar torneos que repercutan sobre las clasificaciones mundiales y tener conocimiento en todo momento de todas las novedades del título.

El éxito del juego podría haber sido mucho mayor de haberse adelantado el lanzamiento un par de meses



Todo lo que debemos hacer es recibir, colocar y machacar al adversario.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La jugabilidad que supera a muchos de los juegos deportivos que existen para Xbox. La posibilidad de jugar a través del Live. Unos personajes carismáticos en una saga que nos va a dar mucho de qué hablar en los próximos tiempos.	Que el sistema multijugador online sólo permita conectar dos consolas. Todavía no hemos podido ver ni probar ningún editor de personajes. Que llegue después del verano cuando se trata de un título tan veraniego. Que no venga doblado.

en resumen...

Nos esperamos todo lo mejor con este Outlaw Volleyball, tuvimos la ocasión de probarlo en Los Ángeles y charlar con los desarrolladores que aseguraron haber puesto mucho empeño para ganar puntos en lo más importante: la jugabilidad.





Su colorido y luminosidad lo hacen colocarse como uno de los juegos que mejor aprovecha la potencia gráfica de Xbox.



Algunos de los enemigos serán capaces de lanzarnos bolas de fuego.



La magia que despliega Raiko a su alrededor llenará la pantalla de luces brillantes.

Volver al mundo de los vivos

Durante mil años la Corte Imperial funcionó. Pero el Sello fue roto y con Él sus días de Gloria, y llegó un rápido final. Las nubes se acumularon en el cielo y la tierra se vio envuelta en una perpetua oscuridad. La luz de ninguna estrella, ni de la luna pudo perforar la noche, y una gigantesca tempestad se levantó de la misteriosa oscuridad para arrasar todo lo que existía antes que ella. Cuando los vientos hubieron pasado y llegó la calma total sólo quedó una Corte en ruinas y una ciudad carente de todo".

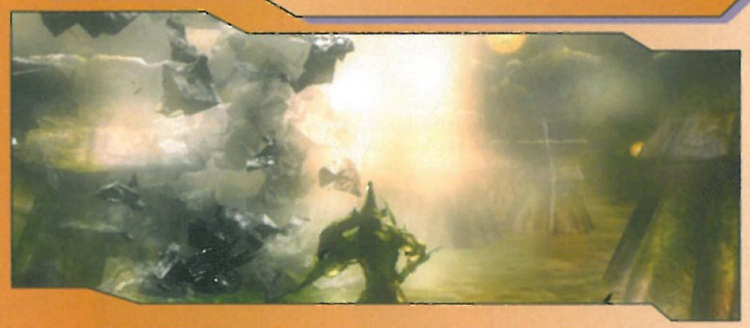
Estas son las primeras líneas de texto que podemos leer en el título mientras vemos algunas ilustraciones orientales. Metidos ya en la historia aparece nuestro personaje flotando sobre un fondo neutro, como en ninguna parte. De pronto, una voz femenina nos dice: "Raiko... Tú que perteneces al clan que preside sobre la muerte de los hombres... Despierta. Tu espíritu descansa en el reino entre la Vida y la muerte.

Tú que has llevado tanta muerte al mundo. Eres... impuro. Ven, te otorgaré mi poder. Y con él, mi bendición". A partir de aquí empieza nuestra misión sobre la tierra para liberarla de los demonios que la tienen tomada.

Y para ello nos devuelven a la Corte Imperial, para luchar contra los cientos de demonios voladores que nos encontraremos.

Pero venir del más allá y traer con nosotros la bendición de los dioses no nos asegura la supervivencia por lo que tendremos que cuidar nuestra salud y tratar de perdurar a los ataques de los múltiples enemigos.

Si estuviese ambientado en la Tierra Media y nuestro protagonista se llamase Gandalf sería un título de ventas millonarias



Los escenarios de Otogi nos llevan a una Tierra sombría tomada por las fuerzas del mal.



 desarrolla: FromSoftware **edita:** SEGA/Acclaim **fecha:** Octubre 2003

Aunque los primeros momentos del título no fueron buenos en Japón, el éxito de ventas cosechado ha hecho que Otogi llegue a EEUU y Europa con la estela de gran título. SEGA ya piensa en la segunda parte, pero en camino están también Sonic Heroes, NBA 2K4 y otros muchos.

OTOGI

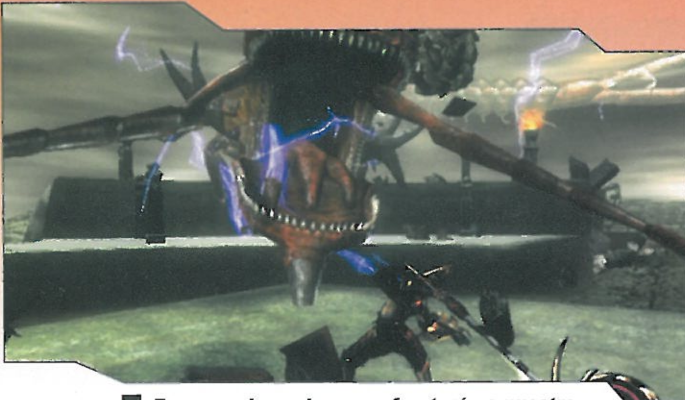
por Ozetuki

La vuelta del samurai Raiko al mundo de los vivos será sólo el principio de este trepidante título de Acción-RPG.

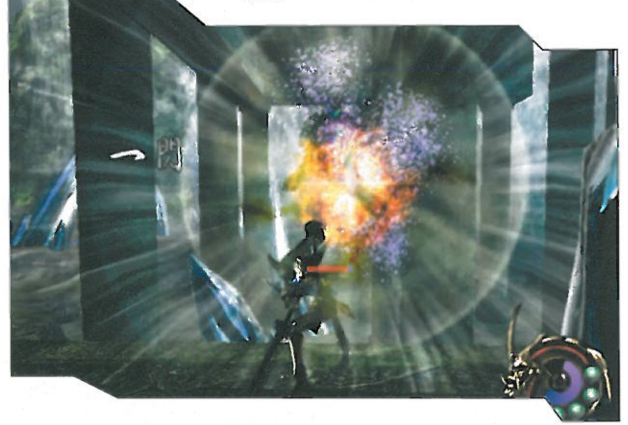
Aunque la repercusión definitiva de Otogi parecía evidente en los escasos usuarios de Xbox en Japón, no estaba asegurada la salida del producto del mercado nacional nipón. Definitivamente y gracias algunas de las acciones como que Acclaim se vaya a encargar de la distribución de SEGA en Europa, parece que vamos a disfrutar del título que más Xbox ha vendido en el país del sol naciente. Otogi: The Myth of Demons llega a Europa y EEUU bajo traducción y doblaje al inglés y con el reciente anuncio de los inicios en el trabajo sobre la secuela del título en el que Raiko, el samurai "resucitado", vuelve a la vida. El mes pasado ya os hablábamos de Otogi, de su aspecto, sus controles y su historia, hemos tenido un poco más de tiempo para profundizar en el juego y poder ver qué cosas gustarán y no al público español. Pero antes, para los que no sepan nada sobre Otogi, resumimos su historia.



En ocasiones veremos como Raiko flota en el aire.



Enormes demonios se enfrentarán a nuestro samurai.



Acumularemos la fuerza de nuestros enemigos en bolas verdes.



Cada golpe de Raiko es una exhibición de fuerza y acrobacias.



Demonios y sables de doble hoja

Como hemos comentado anteriormente, Otogi es un juego de Acción-RPG. Lo que esto significa es que fundamentalmente nos veremos envueltos en escenas de lucha, que en el caso de Otogi será contra decenas de enemigos, en ocasiones, hasta simultáneamente. Eso sí, todo bien doblado al inglés y con subtítulos en la lengua de Shakespeare que no parecen vayan a ser doblados al castellano en España.

Pero la parte de RPG tiene un peso importante en el título aunque ocurrirá casi exclusivamente en la pantalla anterior a cada misión ya que será entonces cuando elijamos las armas que vamos a utilizar, los hechizos más recomendables o las reparaciones que necesitamos hacer tras las luchas anteriores. Para esta parte de RPG contaremos con dinero y con una tienda que nos proporcionará más y más items a medida que vayamos avanzando en las misiones. Así, de la primera espada con la que empezamos a las espadas con doble hoja o las decenas de sables distintos habrá que evolucionar mucho y para ello gastar el "dinero" que vayamos acumulando a fuerza de matar más y más enemigos y recoger sus almas muy al estilo de Genma Onimusha. En la parte de RPG también deberemos estar atentos a los hechizos que elegimos para cada adversario ya que dependiendo de las habilidades de los demonios a los que nos enfrentemos, así serán más vulnerables a uno u otro de nuestras cuatro clases de magia distintas (Genbo o Hielo; Souryu o Relámpago Purpúreo; Byakko o Rayo Verde; y Suzaku o Fuego), cada una de las cuales nos proporcionará tres hechizos distintos dependiendo del nivel de magia que vayamos adquiriendo y que en su aplicación sobre el juego se efectuará con sólo presionar el botón Azul X. Por último, también podremos ir equipándonos con otros elementos como amuletos que nos ayudarán en la batalla, pero deberemos fijarnos en todo momento en el peso que suponen amuletos y armas encima, ya que si cargamos mucho a nuestro héroe apenas podrá moverse con agilidad y mucho menos saltar tanto como es capaz.

Por el otro lado del título nos encontramos con la parte de acción y es, sin lugar a dudas, la parte más completa y divertida del juego. Como ya ocurriese en Gun Valkirye, Otogi es un juego que supone un gran reto debido a cada vez mayor complejidad y a los cerca de treinta niveles a los que tendremos acceso si somos capaces de avanzar tanto. Además, la gran cantidad de enemigos en pantalla al mismo tiempo lo convierten en un juego para

los jugadores que se enamoraron con títulos como Dynasty Warriors. Eso sí, en Otogi, además, la espectacularidad es mucho mayor debido a un apartado de efectos en la lucha que saca el máximo esplendor al género.

Por los controles, por la dificultad y por las grandes cantidades de enemigos que nos encontramos en este beat´m up, la gente no ha dudado en compararlo con Gun Valkyrie, pero sobre todo son los controles lo que más le asemejan al título.

Tanto por el manejo del personaje siempre en tercera persona como por los rápidos movimientos laterales que aquí conseguiremos con el gatillo derecho, así como por el efecto de gravedad conseguido en los saltos. Y es que Raiko parece flotar y si aprovechamos para luchar en el aire, podemos hacerle casi volar.

En el apartado de los golpes, a priori, y sin entrar en las complejas pero útiles combinaciones, con los botones Amarillo (Y) y Rojo (B) tendremos, respectivamente, ataques más y menos fuertes que podremos combinar entre sí, junto con saltos y hechizos. Y para no fallar en los golpes, aprovecharemos el gatillo izquierdo que nos permitirá hacer "lock on" sobre un adversario y no sufrir dificultades con una cámara que no es todo lo amable (aunque ofrece total libertad) que podría haber sido de haber seguido al personaje con cierta lógica.

"Raiko... Tú que perteneces al clan que preside sobre la muerte de los hombres... Despierta.Ven, te otorgaré mi poder. Y con él, mi bendición"

Todo es precioso en Otogi. Los escenarios están cuidados al detalle, los personajes, son de una espectacularidad poco usual en Xbox, al fin y al cabo se trata de un desarrollo nipón que nada tiene que ver con lo que nos encontramos habitualmente en Europa. Y además, cuidan aquello que más les gusta a sus jugones... la posibilidad de interactuar con casi todo.

Los escenarios son casi totalmente destructibles y las mismas escaleras por las que acabas de subir a una planta del edificio pueden estar hechas añicos en el siguiente combate si lanzas con fuerza a un enemigo contra ellas... o él te lanza a ti. Además, efectos como el fuego o las propias luces que salen constantemente alrededor de nuestra katana, dan un colorido y una luminosidad tremenda al título que lo hacen colocarse como uno de los juegos que mejor aprovecha la potencia gráfica de Xbox, sobre todo en los momentos de mayor actividad de combate.

Eso sí, todo bien doblado al inglés y con subtítulos que no serán traducidos



La buena gestión de nuestras armas y hechizos se hace fundamental.



Los efectos gráficos, sobre todo con los hechizos, son impresionantes.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Matar, matar y matar... pero además hacerlo de una forma justificada y preciosa, con enemigos a la altura de los tiempos que corren y con suficiente nivel de dificultad y duración en el título como para que sea una compra valiosa.	Puede que la gente pueda pensar que se trata de un título extraño muy japonés, pero si estuviese ambientado en la Tierra Media con su historia adaptada y nuestro protagonista se llamase Gandalf sería un título de ventas millonarias.

en resumen...

Un gran juego que llega de tapado a España y que ofrece muchas horas de diversión tras una máscara de gráficos de enorme calidad, escenarios trabajados a fondo y un sonido tanto en efectos como en banda sonora envidiable. SEGA ataca de nuevo.



Todas las mejoras incluidas en esta segunda entrega sólo mejoran el juego

XB MAGAZINE

desarrolla: Eurocom **edita:** Vivendi Games **fecha:** Octubre 2003

Desarrolladora británica responsable de títulos para Xbox como 007: Nightfire o Harry Potter y la Cámara Secreta.

BUFFY la Cazavampiros CHAOS BLEEDS

por Jetulio

Llega el segundo capítulo virtual de la exitosa serie de televisión de Sarah Michelle Gellar.

El parecido entre los modelados del juego y los actores de la serie es extraordinario.





Las mejoras gráficas se verán en nuevosa efectos de luces, fuego y en los hechizos.

Ahora que los millones de fans en todo el mundo lloran desconsolados ante el final definitivo de la serie de TV "Buffy La Cazavampiros", la desarrolladora Eurocom y Vivendi Universal, rescatan la licencia para lanzar el segundo videojuego basado en el popular personaje. Y es que los usuarios de Xbox ya conocemos las bondades de un videojuego de Buffy, ya que el primer título nos sorprendió de manera espectacular hace más o menos un año. Aquel juego de acción que aparecía como un título más, basado en una exitosa licencia televisiva, nos impresionó por su jugabilidad, la gran calidad de sus combates y lo divertido de todo su planteamiento.

Buffy: Chaos Bleeds está basado en el argumento de un episodio que no se llegó a rodar, perteneciente a la quinta temporada de la serie, concretamente a una aventura situada entre los capítulos diecisiete y dieciocho. En ella, Buffy ha perdido recientemente a su madre pero tendrá que reponerse rápido porque, como casi siempre, el mal trata de hacerse con la ciudad de Sunnydale y ella y sus

Como ya ocurría en la primera entrega del título, los enemigos nos atacarán de manera multitudinaria.

Cada enemigo que eliminemos irá dejando un rastro de energía que nos será muy útil.

Algunos de los modos multijugador utilizan escenarios con tanta parafernalia como este.

amigos tienen que impedirlo. En el juego, contaremos con la presencia de todos los personajes habituales (Willow, Xander, Spike), cada uno de ellos con los poderes y habilidades que les son propios en la serie de televisión. Las novedades respecto al adictivo primer capítulo de Buffy son muchas. La primera de ellas es que ahora podremos encarnar a cualquiera de sus amigos y luchar con sus habilidades y personalidades propias contra las hordas del mal (de hecho el juego comienza con un pequeño tutorial en el que tenemos que probar a jugar con todos ellos en una frenética jornada en la tienda de libros de magia de Guiles). Otra de las novedades importantes se refieren al aspecto gráfico, movido todo por el motor 'Engine X', propiedad de Eurocom, que otorga a los personajes y entornos un aspecto más que notable.

Aunque, sin duda, la principal novedad de este título son las modalidades multijugador que se han añadido. Como ya hemos dicho, los fans de la serie estarán realmente contentos de poder utilizar los exquisitos movimientos de Buffy mientras patea el culo a varios chupasangre, pero también poder encarnar a los otros personajes de la serie. Durante el transcurso del juego podremos ponernos a veces en la piel de la joven bruja Willow, quien basa su poder en potentes conjuros pero que es realmente débil en los combates cuerpo a cuerpo. Algo en lo que son especialistas tanto Xander como Spike, que podrán ir armados en el juego de un gran arsenal de armas diferentes (espadas, ballestas, hachas, etc.). Aunque serán las estacas, de las cuales tendremos que intentar estar siempre bien provistos, las que conseguirán que fulminemos a los vampiros. Además, también llegaremos a encarnar a la bella antiheroína Faith y al muñeco parlanchín Sid, aunque la mayor parte del tiempo nos tocará ser la guapa y dura Buffy.

Al igual que en el primer título, el sistema de combate es el principal atractivo de este juego. Pero, además, sus nuevos desarrolladores han querido ampliar sus límites y han añadido un total de 150 movimientos diferentes para el combate, incluyendo golpes especiales, combos, hechizos, etc. Esto da una sensación de jugabilidad extraordinaria y hace que no te canses de machacar vampiros.

El aspecto gráfico del juego, como ya hemos dicho, está muy mejorado y el aspecto de los personajes es ahora mucho más real, pareciéndose de forma extraordinaria a los actores de la serie (de quienes toman también las voces, al menos en la beta en inglés que hemos podido probar). Los 60 frames por segundo y la opción 'widescreen' del juego le sienta muy bien.

El audio, en 5.1 y con toda la banda sonora propia de la serie.

En cuanto a los modos multijugador, la gran novedad de este segundo capítulo de Buffy, permiten jugar hasta con cuatro personajes a pantalla partida y estos comprenden cuatro modalidades: Survival, Bunny Catcher, Slayer Challenge y Domination.

El primero es un Deathmatch típico; el segundo es un divertido juego estilo Quake en el que el objetivo es cazar el mayor número de conejitos demoníacos; el tercero es una especie de masacre cooperativa tipo Gauntlet, donde no dejan de generarse enemigos; y el último modo es una especie de 'rey de la colina' pero dentro de un pentagrama pintado en el suelo.



valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El nuevo aspecto gráfico, la posibilidad de jugar con todos los personajes de la serie, el mejorado sistema de combate que es el alma de este título y los nuevos modos multijugador.	Mucho nos tememos que no estará doblado, aunque seguro que llega con subtítulos. En espacios cerrados la cámara no responde bien y deja ángulos de visión imposibles para luchar.

en resumen...

El primer título de Buffy fue un verdadero descubrimiento para los amantes de los beat'em up y esta segunda entrega recoge todo lo bueno de aquel con un gran número de mejoras.



Un nuevo juego de acción en primera persona con misiones de combate espacial y algunas sorpresas.

XB MAGAZINE

desarrolla: Warthog Entertainment Software **edita:** Vivendi Universal Games **fecha:** Octubre 2003

Esta desarrolladora inglesa es la responsable de títulos espaciales como Starlancer para PC y Dreamcast o Star Trek Invasión para PC. Este es su primer título para Xbox.

Mace Griffin Bounty Hunter

por Jetulio

Un cazador de recompensas espacial en busca de venganza y grandes aventuras.



Un buen aspecto gráfico, sin muchas sorpresas.

Xbox se ha convertido ya, sin ninguna duda, en la videoconsola más dotada de FPS (shooter) del mercado. Cada mes os presentamos nuevos títulos que vienen a alimentar este popular género, que se ha adaptado a nuestra plataforma de forma espectacular. Este Mace Griffin: Bounty Hunter se une a la larga lista de juegos de acción en primera persona y lo hace con grandes expectativas y añadiendo algunos elementos muy novedosos. Hace ya más de año y medio que se conoce este ambicioso proyecto que por fin está listo para aterrizar en nuestra consola y cuyo principal atractivo es la mezcla de misiones manejando al personaje principal como en un FPS convencional con otras misiones de combate espacial a bordo de diferentes cazas estelares.

La historia de este título, que se nos presenta en atractivas animaciones realizadas con el mismo motor del juego y con un cuidado doblaje al castellano, nos presenta al protagonista: Mace Griffin. Él es miembro de un grupo policial de élite conocido como los Rangers y que actúa en un sector de la galaxia dominado por la corrupción. Griffin será engañado y caerá en una trampa especialmente diseñada para acabar con su reputación. Tras ella, culparán a Griffin de la muerte de unos soldados y será condenado

El manejo y arsenal del juego recuerda mucho a Halo.

Los niveles de pilotaje son muy atractivos.

Los miembros de una secta espacial tecnológica tienen esta cara.

Al comenzar o acaba cada misión tendremos que movernos en nuestro caza.

Súbete a la nave, ponte a los mandos y despega.

Realizar misiones para obtener fondos será nuestra principal preocupación, seguida de la sed de venganza.

a 10 años de cárcel. Tras este tiempo recluido, Griffin volverá a este sector de la galaxia convertido en un cazarecompensas, con la intención de descubrir a los que le traicionaron.

A partir de aquí, tendremos que ir aceptando multitud de misiones, algunas legales y otras no tanto, que nos llevarán de un lugar a otro de la galaxia. Todo ello para ir ganando dinero, superando aventuras, comprando equipo e ir descubriendo, poco a poco, la antigua conspiración que acabó con nuestra brillante carrera.

El juego se compone, en su mayoría, de niveles de acción en primera persona, en los que manejamos a Griffin de manera directa. Aquí tendremos la posibilidad de utilizar hasta 10 armas diferentes, que nos recordarán mucho a las utilizadas por el Jefe Maestro en Halo (rifle de asalto, pistola, francotirador, armas alienígenas, granadas, etc.). Las misiones a pie requieren que superemos algunos obstáculos saltando o arrastrándonos por conductos difíciles de encontrar, así como que eliminemos a la gran cantidad de enemigos que saldrán a nuestro paso. Estos, supuestamente dotados con un sistema de IA revolucionario, reaccionan de manera diferente según las armas que tengamos y cómo les ataquemos. Unos enemigos que, en general, son difíciles de matar y habrá que emplearse a fondo, aunque en muchas ocasiones esa IA brilla por su ausencia. Como en Halo, Griffin tiene un escudo que se regenera sólo si nos ocultamos un momento del fuego enemigo. Pero un elemento muy atractivo es que, entre muchos de los niveles a pie, tendremos que ponernos a los mandos de varias naves de combate (un total de 10) y comenzar a protagonizar intensos combates espaciales. Lo mejor de todo es que no existe ningún tipo de transición entre estos niveles, gracias al avanzado motor gráfico utilizado. Estos niveles son bastante atractivos y le dan un toque original al juego, aunque no están tan trabajados ni son tan intensos como los niveles a pie. Un shooter muy atractivo.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

La mezcla de combate espacial con acción en primera persona convencional, la amplitud de sus misiones y la gran cantidad de armas y su sencillo manejo. Su aceptable dificultad y el doblaje al castellano.

lo peor...

El apartado gráfico podía haberse superado un poco y la inteligencia artificial de que presume el título no es tanta. No tiene ningún tipo de modo multijugador.

en resumen...

Un juego atractivo y entretenido que puede gustar a los amantes de este género, pero que tal vez no llega a la calidad que exige el amplio catálogo que de este tipo de títulos ya disfrutamos en Xbox. Veremos que tal la versión final.



XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género:Lucha
jugadores: 2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Namco
distribuidor: Atan
más info: www.soulcalibur.com/

SOUL CALIBUR 2

por Jetulio

Palabras mayores en el mundo de la lucha



El aspecto gráfico del juego enamora a primera vista.

En 1999, Namco lanzó al mercado el juego de lucha Soul Calibur para Dreamcast, la secuela de un título anterior que se llamó Soul Blade (aparecido en PlasyStation en 1996), y ese mismo año, el juego para la máquina de Sega fue considerado el mejor título de lucha de todos los tiempos. Todos los aficionados y toda la crítica internacional encumbró al juego a lo más alto del género por muchas razones, pero la jubabilidad, la accesibilidad y el genial sistema de lucha fueron sus principales avales. Además, el salto cualitativo que gráficamente dio la saga, al pasar de Playstation a los 128 bits de Dreamcast, rozó la perfección y las posibilidades que ofrecían aquellos combates con espadas sobre esas reducidas arenas de batalla superaron en fama a la saga de moda en aquel momento: Tekken, también de Namco.

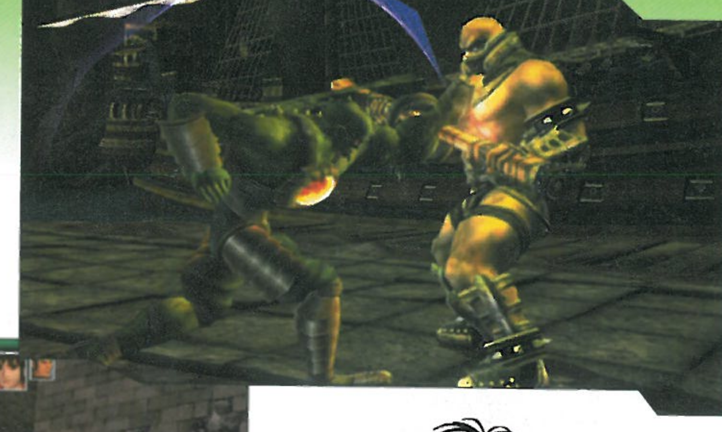
Así, con unas expectativas de venta muy altas, sobre todo en occidente, Namco lanza este mes en Europa las versiones multiplataforma de Soul Calibur 2, la secuela inmediata del éxito de Dreamcast, que llega prácticamente igual para todos los formatos, pero con un pequeño guiño a los fans de cada plataforma.

En la versión para Xbox han incluido un personaje único, Spawn, el conocido personaje de cómics de Todd McFarlane. Con el mismo planteamiento que su predecesor, el mismo sistema de control y casi todos sus personajes repitiendo cartel, Soul Calibur 2 destaca por sus mejorados gráfi-

Un ejemplo de las estadísticas del modo Time Attack.



Las luchas con armas blancas toman una nueva dimensión.



La calidad de los personajes y los entornos es muy alta.

cos, un mayor número de modos de juego, misiones, personajes y extras y una duración mucho más generosa.

La maldición de las espadas Soul Edge

Como era de esperar, este nuevo capítulo de la saga de lucha nos cuenta un nuevo episodio en la leyenda de las míticas espadas Soul Edge, las poderosas armas codiciadas por los luchadores de medio mundo. En este juego nos enteramos de la desesperada búsqueda del pirata Cervantes de estas míticas armas y de cómo las consiguió tras asesinar a su antiguo poseedor, un oscuro comerciante siciliano. Desde ese momento, las espadas dominaron el alma de Cervantes, convirtiéndolo en un terrorífico espectro pirata que sembraría de terror toda la costa mediterránea durante más de 20 años, hasta que una luchadora consiguió vencerlo. Ella era Sophitia, guardiana y protectora de la espada del dios griego Hephasteus. Esta valiente joven consiguió romper una de las espadas de Cervantes, la más pequeña de las dos, conocida como Soul Calibur, aunque quedó malherida por el impacto de sus fragmentos. Pero consiguió derrotar, al menos temporalmente, a Cervantes, con la impagable ayuda de otra luchadora, la japonesa Taki.

El cuerpo del pirata quedó tendido sobre la tierra aferrado a su otra espada, hasta que el noble paladín Sigfried, que también buscaba al pirata para derrotarlo, encontró el cuerpo y le arrebató la espada.

En ese momento, además de producirse la resurrección del atormentado Cervantes y su definitiva muerte a manos del paladín, se produjo una monstruosa transformación en Sigfried, poseído por el poder de la Soul Edge.

En ese momento, nacía otra pesadilla para los luchadores de todo el mundo: Nightmare. Al mismo tiempo, la espada destruida Soul Calibur, reaparecía en algún lugar indeterminado de Europa, al calor del nuevo poder adquirido por su hermana. Así, los luchadores de medio mundo se lanzarán a la búsqueda de este arma, con la amenaza de Nightmare siempre presente.

Combates y misiones a superar

En Soul Calibur 2 tendremos la oportunidad de luchar con 20 personajes diferentes (15 desde un principio y 5 a desbloquear) a través de un buen número de modos de

Veinte luchadores muy conocidos por todos vuelven a luchar por el poder de dos espadas.



Aunque estemos en el siglo XIV, Spawn se mueve como pez en el agua.

Spawn es la genial estrella invitada en la versión Xbox.

Elige contendientes y arena de batalla en los combates sencillos.



El típico botón de bloqueo estará disponible también en Soul Calibur 2.



Cuanto más grandes son, más ruido harán al caer.



Los efectos de las magias y ataques resultan geniales.

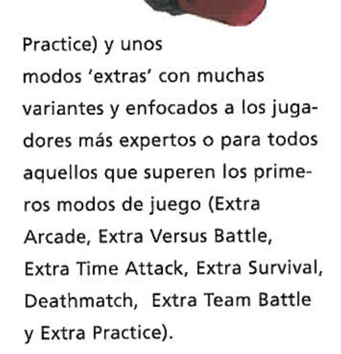
juego. El modo principal del título, llamado Weapon Master, supone la principal novedad para la saga, ya que añade elementos de aventura e incluso de rol a los típicos combates. Esto es así porque este modo te plantea un numero determinado de misiones a llevar a cabo con tu personaje elegido.

Estas misiones son de todo tipo y van desde desafíos en un ring (vencer a varios enemigos a la vez o echar del ring a un determinado número de luchadores) a las novedosas misiones dentro de una mazmorra.

Estas últimas son verdaderamente atractivas, ya que nos permiten pasar de habitación en habitación de una mazmorra derrotando a los enemigos que las custodian, con el fin de encontrar al jefe de la mazmorra para cumplir la misión.

La decisión a la hora de avanzar en la búsqueda de este jefe final recae sobre nosotros y añade un toque diferente al juego.

Además, al conseguir completar estas misiones conseguiremos puntos de experiencia y oro, lo que asemeja al juego a los RPG´s, con los que podremos obtener después nuevos extras (escenarios, trajes o nuevas armas).En cuanto a los otros modos de juego, hay que decir que Namco ha hecho un tremendo esfuerzo por contentar a todos los aficionados, ya que ha incluido los modos más convencionales (Arcade, Versus Battle, Time Attack, Survival, Team Battle, Versus Team Battle y



Practice) y unos modos 'extras' con muchas variantes y enfocados a los jugadores más expertos o para todos aquellos que superen los primeros modos de juego (Extra Arcade, Extra Versus Battle, Extra Time Attack, Extra Survival, Deathmatch, Extra Team Battle y Extra Practice).

Soul Calibur, por dos

Una de las 'acusaciones' que está recibiendo el juego por parte de aficionados y crítica de medio mundo es que no ha evolucionado prácticamente en nada.

El mismo sistema de combate, el mismo control de juego y el mismo ritmo y dificultad que nos sorprendieron a todos hace ya cuatro años en la versión de Dreamcast.

Pero lo justo es apuntar que aquel videojuego que se hizo tan popular en la máquina de Sega se adelantó a su tiempo una barbaridad y consiguió una jugabilidad que tal vez no han alcanzado siquiera títulos de lucha más contemporáneos.

Por eso, Namco ha pretendido hacer llegar esta experiencia al gran público (ya que Dreamcast desafortunadamente fue una máquina maravillosa pero minoritaria) y, afortunadamente, lo ha hecho dándole un tremendo lavado de cara, con gráficos mejorados, decenas de extras, mayor profundidad y un gran número de modos de juego.

Así, si tuvisteis la oportunidad de jugar a Soul Calibur, cuando tengáis en vuestro poder este DVD podéis sentaros a jugar tranquilamente, ya que dominareis el juego como si se tratara del mismo, y es que en muchos aspectos es el mismo. Ya sabéis: el popular sistema de control '8 way control system' (el utilizado en DOA 3) y todos y cada uno de los golpes y combos utilizados en su predecesor, solo que con mucha mayor libertad de movimientos.

Todo con la adicción de aprender a controlar todos los movimientos de todos y cada



Intenta echar paciencia y aprender todos los ataques especiales.

El aspecto diabólico de Voldo vuelve a intimidar mucho.

Intenta superar tu propio record en los modos cronometrados.

uno de los personajes, una tarea ciclópea casi imposible de conseguir, ya que no creo que exista nadie en el mundo que haya logrado esta hazaña con el título original.

Y es que, a pesar de la facilidad del sistema de control de Soul Calibur, que siempre ha permitido obtener victorias con golpes simples a los jugadores más inexpertos, el juego siempre permitió que los jugadores más inquietos y expertos bucearan en sus posibilidades, aprendiendo golpes y combos de cada personaje que los aficionados amateur jamás han llegado a ver.

De hecho, para los que seguimos jugando al título de Dreamcast, aun existen decenas de combinaciones que no hemos sido capaz de descubrir y que se van consiguiendo a lo largo del tiempo.

Esta misma profundidad, ideal para los más amantes de este género, se presenta idéntica en la secuela y hace del título un juego capaz de durar en los top ten de la lucha otros cuatro años.

En cuanto al apartado gráfico, también hay que decir que el juego no dista demasiado del título original, tan sólo la distancia que dan estos cuatro años y la fantástica calidad gráfica que puede aportar Xbox (aunque se trata de un juego realizado para tres plataformas y que ha sido adaptado a nuestra consola.

De hecho, todos los rumores apuntan a que la versión original es la de GameCube). Aun así, el juego tiene un aspecto muy bueno, con animaciones espectaculares y unos efectos muy logrados en texturas como los ropajes, el agua, el fuego de las antorchas, etc. Además, los efectos de luces y sombras y el despliegue de los poderosos ataques nos dejarán impresionados, así como la gran calidad de los personajes. Todos los personajes ya conocidos y los nuevos, incluido el anacrónico pero impresionante Spawn, están realizados de forma magistral y despliegan movimientos que nos dejarán con la boca abierta.

El juego está optimizado para televisiones de alta definición y el sonido, magistral también, viene con la obligada compatibilidad con Dolby Digital. En definitiva, aunque Dead or Alive 3 sigue siendo insuperable, por lo menos para un servidor, no me cabe la menor duda de que Soul Calibur 2 es un título imprescindible para todos los amantes de la lucha que pueblan los clubs de fans de nuestra consola.

El veredicto

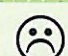
JUGABILIDAD
Muy buena. Un control solo comparable con el que ya popularizó su secuela hace cuatro años y que se utiliza ahora por todos los juegos de lucha. Muchos modos de juego y formas de combate que multiplican la diversión. **9,0**

GRÁFICOS
Un apartado gráfico excepcional que, sorprendentemente, ha llegado a una alta cota de calidad sin estar pensado específicamente para Xbox. **9,2**

SONIDO
Voces en inglés y una épica banda sonora a lo japonés en 5.1. Los efectos, golpes y gritos están muy logrados. **8,5**

ADICCIÓN
Si eres un apasionado de la lucha este juego tiene que engancharte, por lo menos, para los próximos tres años. Muchas posibilidades y extras para desbloquear. **9,0**


Lo mejor del juego es que se trata de la secuela de Soul Calibur y que mantiene el listón igual de alto.


Lo peor es la desilusión que pueden llevarse muchos fans de la saga ante las 'pocas' novedades.


Impresiona la gran cantidad de modos de juego, la calidad de los personajes y lo adictivo que resulta.

NOTA XB MAGAZINE 9,0

Es una mezcla de saber conducir y demostrar buenos reflejos en el momento adecuado

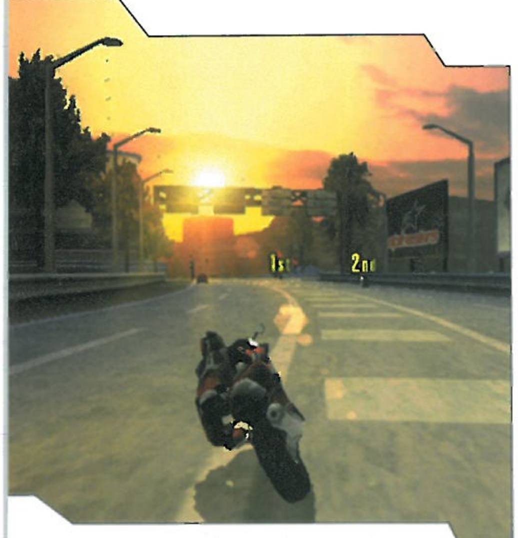
XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 34,95 euros
género: Conducción
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Climax
distribuidor: Acclaim
más info: www.acclaim.com(games(previews/speedkings

SPEED KINGS



Las acrobacias nos permitirán aumentar nuestra velocidad con la propulsión.

Esto no es Moto GP... es Burn Out sobre dos ruedas

por Ozetuki

Si dices Climax y a continuación dices motos, instantáneamente te llega a la mente un título Moto GP. Pero Speed Kings es otra de sus creaciones en el género. Por supuesto no respeta los mismo niveles de realismo, ni licencias, ni siquiera el estilo de conducción que sugiere es similar, de hecho lo único parecido es que es un juego de motos.

Speed Kings es un arcade de gran velocidad que nos plantea un juego de ganarse el respeto en las calles a base de "lijadas" a los adversarios y bonitas y peligrosísimas acrobacias.

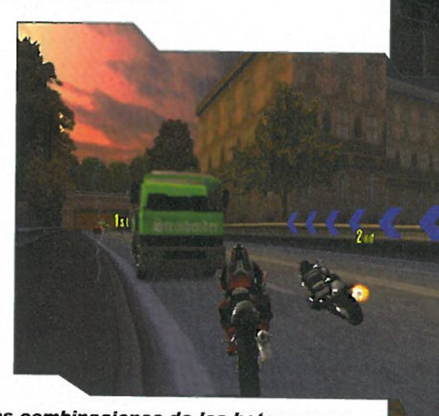
Aunque existen diversas modalidades de juego, la principipal nos plateará este reto de ir desbloqueando sus18 circuitos, 22 motos y a medida que avancemos en el manejo de la moto, podamos ir descubriendo más trucos.

Para ello se nos plantea una serie de clases prácticas iniciales para hacernos con los controles fundamentales y después ya se nos suelta a la cruda realidad de las carreras frente a otros cinco rivales. Pero claro, aquí hay tráfico real (regulable si llegamos a desbloquearlo) y obstáculos sólo salvables con la combinación adecuada.

Es una mezcla de saber conducir y demostrar buenos reflejos en el momento adecuado. Pero si recuerda a algún juego del mercado es a Burn Out ya que contaremos con un propulsor en la moto que sólo funcionará a medida

No deberemos dejar de mirar ni un instante la carretera, además de adversarios tenemos tráfico real.



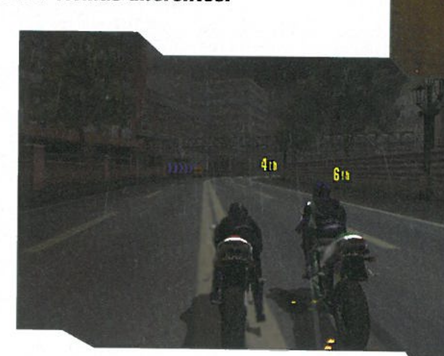


Los 18 circuitos del juego se irán desbloqueando gracias a los puntos que consigamos en cada modo.



Las distintas combinaciones de los botones nos permitirán hacer formas diferentes.





Los accidentes están muy bien recreados, aunque no llegan al nivel de Burn Out 2.

Aunque soluciona bien los efectos de velocidad y de propulsión, el aspecto general es pobre



La conducción temeraria también nos ayuda a rellenar el propulsor.

que se llene nuestro medidor y eso sólo lo lograremos conduciendo de forma temeraria y realizando acrobacias como caballitos, endos, surfing sobre la moto, volcados, el pino,... auténticas locuras que nos darán propulsión para superar a nuestros adeverarios.

Pero además, Speed Kings cuenta con una sección multijugador de hasta cuatro jugadores en Xbox con seis modalidades de juego distintas en las que nos enfrentaremos en una carrera sencilla, sólo dos cara a cara, pruebas a tres carreras con puntuación, acrobacias, modo Tocado y modo Grand Prix. Al decir verdad, gráficamente el juego es pobre en cuanto a texturas y modelado pero cuenta con una física en las motos muy real y una IA tanto en los adversarios como en el tráfico que nos han sorprendido.

Quizá exigiríamos mucho más al nivel gráfico y al apartado sonoro, e incluso a la posibilidad de convertirse en un título online, pero al precio que sale y con la cantidad de modos que tiene, resulta una título interesante.

El veredicto

JUGABILIDAD

Arcade puro con golpes a toda velocidad y un control muy suave con un curva de aprendizaje (por los trucos) que se alarga hasta algo más de media hora. Gran cantidad de modos de juego.

8,2

GRÁFICOS

Resulta extraño ver modelados con tan pocos polígonos y texturas de tan poca resolución, quizá se note que sea un título multiplataforma. Animaciones correctas.

6,5

SONIDO

Otro de los apartados flojos del juego ya que cuenta con una banda sonora pobre y no permite cargar la nuestra propia.

5,0

ADICCIÓN

Para la gente que le guste el arcade. Las modalidades de juego te permiten engancharte con facilidad así que cuidado con este título del que poco se conocía.

7,0



Precio. Traducido al castellano. Diversión al más puro estilo de las máquinas recreativas de los ochenta. Sin mayores pretensiones.



Escaso nivel técnico. Aunque soluciona bien los efectos de velocidad y de propulsión, el aspecto general es pobre.

!

Nos hemos llevado una sorpresa general con el título ya que pensábamos por las imágenes y vídeos que tendría muy poco que aportar. Bienvenido este arcade.

NOTA XB MAGAZINE **6,8**

Gran velocidad, sonido decente y una jugabilidad pasable para uno de los pocos títulos de F1

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 64,95 euros
género: Conducción
jugadores: 1 a 4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: EA Sports
distribuidor: Electronics Arts
más info: www.ea.com

F1 Career Challenge

Un juego de Fórmula 1 sólo apto para fanáticos de este deporte.

por Jorge Núnez



Lo más normal en las primeras carreras es quedar en los últimos puestos.

Un año más, EA sigue apostando por los juegos de Fórmula 1, aunque esta vez no podemos decir que hayan hecho un gran trabajo. Primero hay que destacar que rápidamente cuando nos pongamos el juego nos daremos cuenta que, aunque es un detalle haber incluido las temporadas del 99 al 2002, no se han molestado en incluir la actual. Mal empezamos. Esto quiere decir que no nos encontraremos a Fernando Alonso más que en la temporada 2001 con el equipo de Minardi.

Si nos ponemos a ver las opciones que nos ofrece el juego, tendremos un modo de juego principal, que es el modo carrera. Aquí nos crearemos un jugador (con un editor bastante limitado) y antes de empezar la primera temporada de carreras habrá que conseguir una "súper licencia", que son unas pruebas como si fueras a sacarte el carné de conducir. Según lo hagas, tendrás unos u otros patrocinadores, eliges el que más te guste y ya está, listo para correr. Después nos encontramos con el típico modo de carrera rápida y, por último, está el multijugador de hasta 4 jugadores.

Una vez más, y con la mala costumbre que está cogiendo EA en nuestra con-



Según hagamos carreras nos darán puntos para gastar en mejoras o ayudas.

Una vista del taller con los compañeros revisando nuestro coche.



Colocados en la parrilla de salida, justo antes de empezar a correr.

Esta vista desde el interior del coche es la que tendremos por defecto.

A pesar de sus gráficos pobres, seremos recompensados con una jugabilidad bastante cuidada

sola, nos encontramos ante un juego en un perfecto Inglés. Pero lo más gracioso es que en las opciones nos dan a elegir idioma. Hay 4 diferentes, pero ninguno de ellos es el castellano. Después, si hablamos del aspecto gráfico, desgraciadamente tampoco es que brille mucho. Lo único que puede llamar algo la atención es el efecto de la lluvia con las gotas cayendo por nuestra pantalla.

El resto, tanto circuitos, escenarios, coches, etc. no sorprende en absoluto, pueden pasar de correctos, pero no más. Incluso se puede destacar el pésimo aspecto de los compañeros de nuestra escudería, ya que los personajes son completamente inexpresivos y cuadrados. Pero no todo es malo en este título. Por suerte en el control del juego se han tomado su tiempo y los coches reaccionan siempre de una forma bastante buena.

Sólo es recomendable la compra de este título si eres un fan de la Fórmula 1 y no te importa el idioma, su mediocridad gráfica, la falta de la temporada actual, y sólo te importa que tenga un control del vehículo bien diseñado.

Por último comentar que cuando nos metemos en la carrera, si disponemos de un sistema de sonido 5.1, los efectos de sonido, el ambiente y el ruido del coche están bien conseguidos.

El veredicto

JUGABILIDAD
Sin ninguna duda lo mejor que tiene el juego. La respuesta de cada coche es distinta y se nota que se han tomado el tiempo necesario para conseguir el máximo realismo.

7,8

GRÁFICOS
A parte del efecto de la lluvia, no he conseguido encontrar ningún otro apartado que de la talla. Nos encontramos ante unos gráficos que hubieran estado bien unos años atrás.

6,1

SONIDO
Los efectos de sonido, el griterio del público en la grada y los sonidos del coche bastante bien conseguidos, mejoran con un equipo de sonido Dolby. Voces en inglés.

7,7

ADICCIÓN
Al principio desilusiona bastante, pero una vez que echamos unas partidas y nos metemos en el modo carrera nos animamos a intentar mejorar nuestra reputación.

6,7


El control se nota que está trabajado. La incorporación del sistema 5.1 mejora bastante la experiencia de juego.


Los gráficos. En ningún momento hacen justicia a la potencia de nuestra consola. Veremos efectos muy pobres.


Cuando nos hagamos al control nos sentiremos como un piloto de Formula 1, ya que es un aspecto muy cuidado.

NOTA



6,8

Acrobacias, pocas pistas y un argumento sólido sostienen un título sin grandes extras

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,99 euros
género: Conducción
jugadores: 1-2

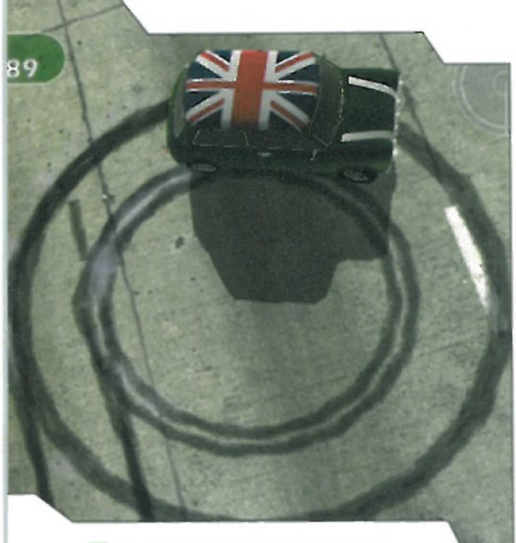
MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: si

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Climax Group
distribuidor: Proein
más info: www.italianjobgame.com

THE ITALIAN JOB

Conducción a la italiana en la capital californiana del crimen

por Xboxfever



La policía nos perseguirá en muchas de las misiones, para evitarles podremos utilizar nuestras distintas acrobacias.

El género de acción sobre cuatro ruedas lo inauguró en Xbox el famoso Wreckless hace más de un año y medio. A estas alturas el género ha evolucionado y parece que The Italian Job ha sabido coger algunas cosas de aquellas misiones Yakuza y algo de lo que también dejan el reciente Midtown Madness 3 o Midnight Club 2.

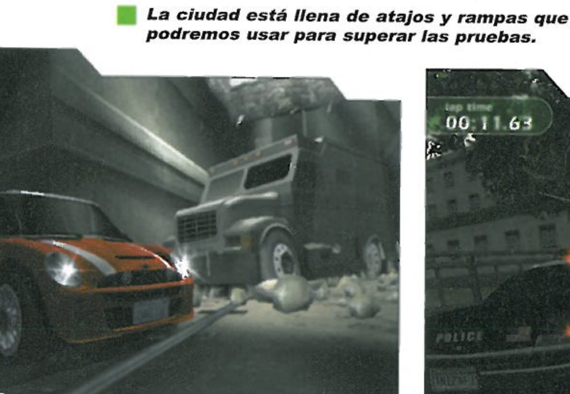
En cualquier caso, The Italian Job es un juego único porque tiene una razón de ser: la película (mejor dicho, películas) que sostienen el argumento de un grupo de Minis (de los antiguos y de los nuevos) recorriendo las calles de Los Ángeles a gran velocidad para cumplir una serie de objetivos.

Y detallamos que esos objetivos serán llevar un coche de un punto a otro, perseguir a determinado sospechoso sin que lo note y sin perderle la pista, huir de la policía y siempre llegar del punto A al punto B gracias al radar del que dispondremos en pantalla en todo momento indicándonos la situación de nuestro objetivo. Pero por dos razones, The Italian Job se queda corto.

En primer lugar porque el número de misiones es tremendamente reducido y nos asombró ver cómo el juego se terminaba poco más de dos horas después de empezar a jugarlo.

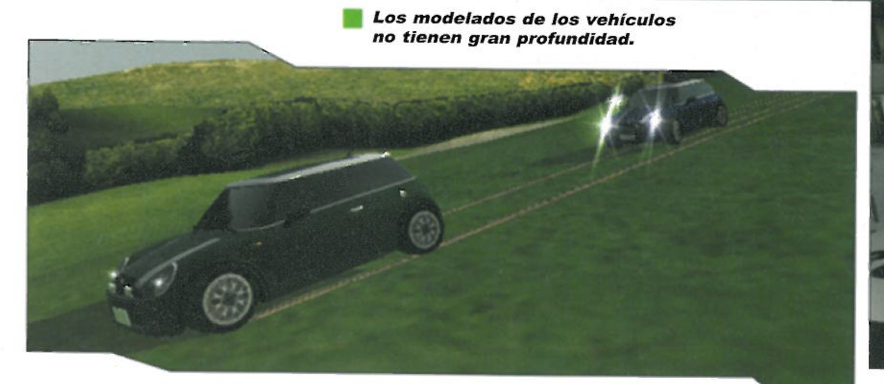
Y en segundo lugar, porque esta ciudad de Los Ángeles se nos ha quedado dema-

La ciudad está llena de atajos y rampas que podremos usar para superar las pruebas.



Si practicamos con el modo paseo y nos hacemos un esquema mental de la ciudad podremos pasarnos el juego en poco más de una hora.

Los modelados de los vehículos no tienen gran profundidad.



A medida que avancemos podremos ir desbloqueando goodies con nuestras puntuaciones en cada prueba.

Si crees que queda demasiado para Driver 3 en Xbox, The Italian Job puede servirte de entretenimiento

siado pequeña. Además de no reproducir con exactitud cada tramo de la ciudad californiana, hay demasiados puntos en los que la ciudad se nos acaba de golpe como si se tratase de un escenario de "El Show de Truman".

Dos factores que convierten a The Italian Job en una compra poco valiosa para aquel que le guste profundizar en el juego ya que su modo multijugador sólo permite partidas contra otro adversario (olvidemos el Live y la interconexión) y el resto de modalidades de un solo jugador sólo permiten pasear y descubrir cada secreto de la ciudad o correr en circuitos al estilo Midtown Madness contra otros 3 vehículos.

En el resto de elementos tendremos que hablar de unos controles muy simples y configurables que nos permiten hacernos con el vehículo enseguida y que nos dan el tacto y la manejabilidad de conducir un Mini por la gran ciudad. Y en cuanto al aspecto gráfico hay que decir que no pasa de un aprobado alto al contar con escenarios muy pobres y vehículos de bastante escasa calidad gráfica en sus modelos y acabados.

El veredicto

JUGABILIDAD

La manejabilidad al estilo arcade, unida a un argumento sólido y divertido lo hacen atrayente, pero su escasa duración acaban por colocar al juego entre los alquilables.

7,0

GRÁFICOS

Poca profundidad. Ni siquiera los Minis, protagonistas, están demasiado detallados. A su favor hay que contar con los constantes 60 frames por segundo, muy de agradecer.

6,2

SONIDO

La banda sonora no es mala y los efectos no dejan nada en sobresaliente, pero carece de la posibilidad de incluir nuestras propias canciones... ¿se les habrá olvidado a la gente de Climax?

6,4

ADICCIÓN

Las misiones son tremendamente cortas, tanto que parecen minijuegos y resultan muy adictivos. Pero son tan fáciles de superar que al rato pierden la gracia del principio.

6,0

☺ Un argumento sólido y un control sobre el coche que nos permiten avanzar con rapidez sobre la historia.

☹ Tan corto en cada apartado que parece que se haya quedado a medias. Un modo multijugador online le hubiera dado mucha vida.

! Que la ciudad de Los Ángeles les haya quedado tan pequeña. Para sus misiones resulta muy útil, pero se hace raro.

NOTA



6,4

Entramos al ciberespacio, conectándonos al más puro estilo Matrix



LA FICHA

EL JUEGO
precio: 6800 yenes
género: aventura RPG
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Hyde
distribuidor: Importación
más info: www.cat.hyde.co.jp



Nuestras protagonistas llevan una doble vida.

C.A.T: Cyber Attack Team

Un mal ejemplo para el mercado nipón.

por Urashima

Como todos sabemos en Japón no está el horno para bollos y Microsoft no se puede permitir el lujo de perder el tiempo lanzando títulos first party mediocres para engrosar su catálogo. Por desgracia, el título que nos ocupa es un ejemplo de cómo no deben hacerse las cosas.

CAT nos sitúa en un futuro en el que todas las máquinas se encuentran conectadas a una red global. Siguiendo un tópico muy recurrente en estos casos, una súper computadora conocida como Mary, asimila toda la información acerca de la humanidad y se revela contra sus creadores. Para contrarrestar los ataques de esta, el Departamento de Defensa crea el Cyber Attack Team, un grupo de chicas con una doble vida, cuya misión es la de luchar en el ciberespacio contra los virus lanzados por Mary.

El título de Hyde se nos presenta en forma de aventura conversacional, mezclada con escenas de acción donde toma la forma de un RPG estratégico. El principal problema es que no estamos ante un juego que mezcle ambos géneros a partes iguales. La aventura brilla por su ausencia, limitándose a una mera introducción a las diez misiones que forman el juego y con una interacción prácticamente nula.

Pero el descuido no termina aquí; una vez empezamos las misiones nos topamos con un sistema de juego sencillísimo, debido a las limita-

Los fondos se hacen bastante repetitivos.



Deberemos proteger la CPU de los virus enviados por Mary.

El entorno gráfico no acompaña los tiempos que corren.

Los efectos gráficos podrían ser mucho más espectaculares.



Especialmente difícil si no sabes nada de japonés.

Nuestro Yo virtual adopta este curioso look gatuno

ciones del mismo y a su superficialidad, que provocará las risas de los aficionados al género, sin mencionar el pobre aspecto técnico con el que se nos muestra todo.

Por si esto no fuera suficiente, el juego peca de escasa longevidad y junto con su ridícula dificultad lo podremos terminar sin problemas en una tarde.

CAT da la sensación de ser un juego hecho para satisfacer la demanda de títulos orientales, sin importar la calidad del mismo, simplemente para que los japoneses que se acerquen a la tienda vean que en el catálogo Xbox también existen este tipo de juegos. Esperemos que Hyde aprenda de sus errores para su próximo proyecto; no se trata de mezclar de mala manera géneros que tengan éxito y servirlo con un buen diseño de personajes, esto es pura fachada.

El veredicto

JUGABILIDAD
Cuando no luchemos, nos limitaremos a leer, salvo alguna decisión estética. En el ciberespacio es un juego muy limitado, un simple esbozo de lo que debe ser un RPG estratégico.

4,0

GRÁFICOS
Lo único que se salva de la quema es el diseño de personajes, obra de Atsuko Nakajima (Ranma _). Para el combate han optado por una perspectiva isométrica en 2D.

4,5

SONIDO
Melodías repetitivas y efectos sonoros simples, por suerte todos los diálogos están interpretados con las voces típicas de cualquier anime.

5,0

ADICCIÓN
Cuando empieza a enganchar ya estás por la mitad del juego. ¿Tan difícil era añadir un editor de niveles o un generador aleatorio? Diez misiones son un suspiro.

4,3


El diseño de personajes y la sencillez del juego.


De aventura y RPG estratégico tiene muy poco. Su duración.


No recomendable su importación ni para los más freakis.

NOTA XB MAGAZINE **4,5**



XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Acción Táctica

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Pivotal Games /SCI
distribuidor: Proein
más info: www.sci.com.uk/

BANDA SONORA
Traducido: sí
Doblado: sí
Dolby 5.1: sí

La Gran Evasión

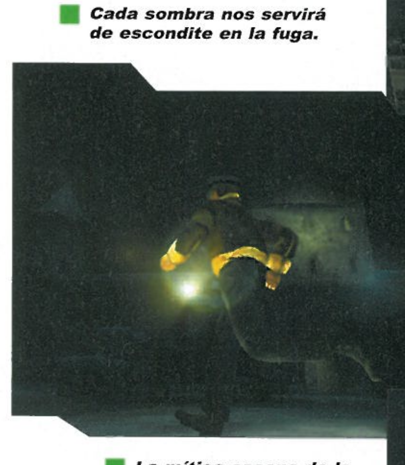
Una película clásica y una gran aventura por Jetulio

Cuando uno comienza a jugar a este adictivo título de SCi Games, la desarrolladora británica de Conflict Desert Storm o Futurama, es casi obligatorio ponerse a silbar la famosa melodía de la película de Steve McQueen, La Gran Evasión, que fue nominada a un Óscar en 1963.
Afortunadamente, tras los créditos y una pequeña escena de presentación, el menú principal del juego nos recibe con la excepcional banda sonora de aquel mítico film. El juego, como la película, es un título de acción y aventura cuyo objetivo es preparar la mayor evasión masiva de la historia, en un campo de concentración en plena Segunda Guerra Mundial. Nos encontramos encerrados en el campo de prisioneros nazi Stalag Luft III, en 1940, y habrá que utilizar el sigilo, la astucia, la inteligencia y el combate para conseguir nuestro objetivo. Todo, manejando a los cuatro personajes principales de la película, cada uno con unas habilidades específicas y que nos serán muy útiles en nuestro intento de fuga: el Capitán británico Virgil Hilts, el maestro de la huída; el teniente de vuelo Andy MacDonald, habla alemán, lo que nos permitirá distraer a los guardias; el Oficial de vuelo Louis Sedgewick, el encargado de manejar cualquier tipo de mecanismo; y el teniente de vuelo Bob Anthony Hendley, capaz de robar cualquier cosa que necesitemos. Al comenzar una nueva campaña, comenzaremos manejando a Hendley, piloto de vuelo en un bombardero británico que, claro está, será derribado. Tendremos que andar rápidos en coger nuestro

Los focos que nos persiguen por el campo de concentración son inteligentes... cuidado con ellos.



Deberemos aprovechar la escasa munición.



Cada sombra nos servirá de escondite en la fuga.

Las texturas son extremadamente pobren en ocasiones.



No dejes pistas, no hables... te pillarán.

La mítica escena de la moto en La Gran Evasión.

Cada personaje tiene unas cualidades, explótalas al máximo.

paracaídas y saltar si no queremos morir antes incluso que comience la aventura. Nada más tocar tierra nos detiene una patrulla de militares alemanes. Somos conducidos inmediatamente al campo de prisioneros Stalag Luft III. Después, iremos conociendo al resto de los protagonistas y tendremos que manejar a todos ellos para la consecución de diferentes objetivos. Todo el juego está perfectamente traducido al castellano, por lo que no tendremos ningún problema en seguir las largas e importantes conversaciones que tendremos constantemente con el resto de personajes.

El juego está basado en el sigilo, por lo que tendremos que medir mucho nuestras acciones, estar atentos siempre de los guardias del campo, de las torretas de vigías y sus focos, de no dejar pistas, no hacer ruido, etc. Aunque en el juego también habrá niveles más basados en la acción más pura, donde manejaremos todo tipo de armas, además de poder manejar casi cualquier tipo de vehículos: jeeps, camiones, tanques y, por supuesto, la conocida motocicleta a través de los bosques de la campiña alemana. El manejo de los personajes y el acceso al imprescindible inventario se realiza de forma muy sencilla y en el juego contamos con una visión de cámara realmente útil que nos permitirá fisgar de forma más segura. Ésta se activa con el pad digital y nos permite mirar por las cerraduras de las puertas antes de abrirlas o asomarnos por las esquinas de los edificios o barracones sin miedo a encontrarnos de lleno con un guardia. El apartado gráfico no es uno de los puntos fuertes del juego, aunque hay que decir que no está mal. El aspecto de los personajes es lo que menos nos convence, aunque la calidad de los escenarios y de los efectos de luces y sombras sí que nos ha sorprendido. En cuanto a la banda sonora, además del gran trabajo de doblaje, hay que decir que es excepcional: música sacada de la película y efectos de sonido muy buenos.

El veredicto

JUGABILIDAD
Una vez que aprendes los accesos rápidos al inventario y las posibilidades de la cámara de sigilo, la jugabilidad aumenta muchos enteros.

7,0

GRÁFICOS
En general no están mal, con algunos efectos dignos de mención, pero los personajes y algunos entornos no dan la talla.

6,8

SONIDO
Música mítica de la película, un trabajo de doblaje al castellano extraordinario y unos efectos muy creíbles. Todo en 5.1.

8,8

ADICCIÓN
Si te gusta el sigilo y las fugas, este es quizá el título más trabajado para Xbox. Especialmente indicado para fans de la película.

7,4



Un juego divertido que aprovecha una buena licencia de cine. Jugabilidad en una acción táctica de sigilo.



El aspecto gráfico del juego no está para nada a la altura de Xbox. Con más profundidad sería un "must have".

!

Que sin cambiar la narración de la película nos ha conseguido sorprender en varios puntos. Muy logrado.

NOTA



7,5

Un título muy adictivo con un gran modo multijugador de hasta cuatro jugadores a pantalla partida

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
genero: Acción
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Io Interactive
distribuidor: Electronics Arts
más info: ://www2.ioi.dk/games/FreedomFighter.shtml

FREEDOM: Soldiers of Liberty

El mundo está sometido por los rusos malos y tú tienes que arreglarlo

por Jetulio

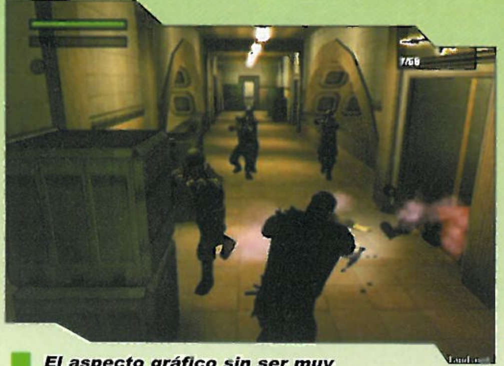


Las diferentes armas nos permitirán ser más contundentes o más precisos.

Un juego del que conocíamos realmente poco y que nos ha sorprendido por su jugabilidad y adicción y que recupera un ya conocido y viejo argumento. La verdad es que los americanos disfrutaron durante más de cuarenta años de guerra fría de un enemigo perfecto para demonizar y hacer cientos de películas, la Unión Soviética. Tras la caída del régimen soviético se acabó el chollo y hubo que recurrir a las guerras asiáticas o a revivir la segunda guerra mundial para seguir haciendo películas y luego videojuegos con un trasfondo bélico. Pero, como la nostalgia por aquella rivalidad sigue siendo fuerte, los desarrolladores de Io Interactive han decidido darle la vuelta a la historia e inventarse una invasión soviética de los Estados Unidos. Para ello, han reescrito un final diferente de la Segunda Guerra Mundial y nos cuentan que en el famoso día D, los soviéticos lanzaron una Bomba Atómica sobre Berlín. Esto hace terminarse la guerra de forma contundente, pero deja a la Unión Soviética como la nación más relevante del panorama internacional. El ejército rojo invade los Estados Unidos de América a finales del siglo XX. Sólo la resistencia de algunos valientes ciudadanos, conocidos como Soldados de la Libertad, conseguirá echar a los rusos de suelo americano. Con este argumento, Freedom: Soldiers of Liberty nos permite encarnar a un ciudadano americano que comienza a organizar pequeños comandos de resistencia. Cuando empiezas a jugar, con una perspectiva en



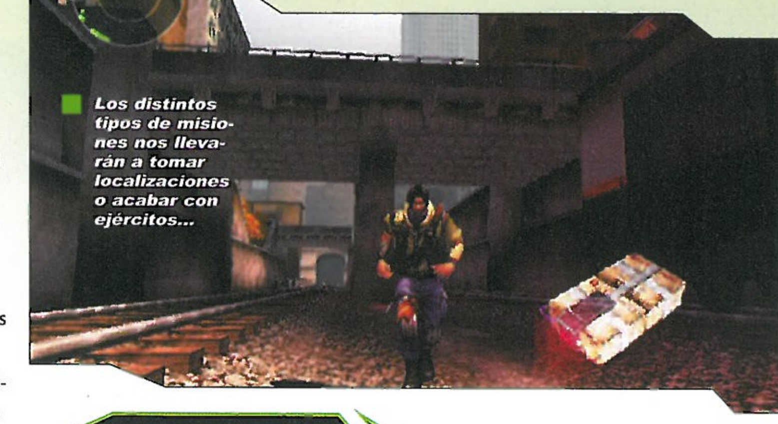
Arriba endremos una barra con nuestra salud y otra en la que se marcará el carisma.



El aspecto gráfico sin ser muy depurado aprovecha muy bien para dar un gran aspecto al juego.



La cooperación es muy importante, para ello deberemos saber cómo dirigir al grupo.



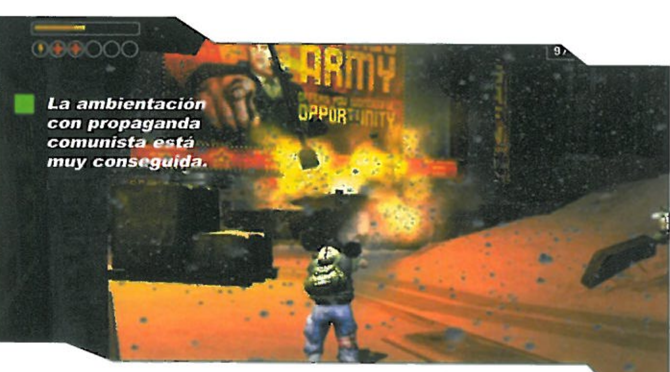
Los distintos tipos de misiones nos llevarán a tomar localizaciones o acabar con ejércitos...

tercera persona, podrás ir reclutando a otros ciudadanos que se unirán a tu causa y comenzar a dar instrucciones para ir eliminado enemigos. Los combates se desarrollan en las caóticas calles de la América ocupada y en ellos tendremos que ir cumpliendo diferentes objetivos. Todo el juego está basado en pequeñas guerras de guerrilla urbana, aunque también hay niveles de guerra abierta, conduciendo a un verdadero ejército.

Nuestro personaje puede ir recogiendo armamento y utilizándolo en cualquier momento seleccionando armas o items con la cruceta digital. A su vez podemos dar tres tipos de instrucciones a nuestros hombres para coordinar los ataques. Pulsando el botón X se reagruparán y nos seguirán a donde vayamos, con el botón Y atacarán de forma ordenada y cubriéndose del fuego enemigo y con el botón B se quedarán parados en donde estén. Con estas tres simples funciones, además de estar atentos a nuestra situación y nuestras armas, podremos controlar ataques con escuadrones de hasta 20 hombres. Cuando alguno de nuestros hombres esté herido, podremos ir a curarle ya que nosotros iremos recogiendo y almacenando todos los botiquines que encontremos.

Las diferentes misiones que llevaremos a cabo nos harán tomar edificios o puntos clave del enemigo, defender posiciones, derribar objetivos militares o liberar rehenes y ciudadanos heridos. Con cada objetido cumplido o con cada soldado al que le salves la vida dándole un botiquín hará subir tu grado de Carisma. Es fundamental para que te sigan tus hombres y acaten tus órdenes, por lo que tendrás que tenerlo muy presente.

Todo ello con un manejo del personaje y de nuestro escuadrón que resulta muy sencillo y adictivo y con un entorno gráfico excelente. Aunque los diseños tienen un pequeño aire de cómic o dibujo animado, el aspecto gráfico resulta muy convincente y real, en calles con cientos de detalles (pintadas de libertad en los muros, propaganda soviética en cada esquina, vehículos muy detallados, etc.). Una banda sonora épica se encarga de meternos en ambiente y de acompañar a los gritos, ordenes, explosiones y ruido de balas que te rodea por todas partes.



La ambientación con propaganda comunista está muy conseguida.

El veredicto

JUGABILIDAD Un sencillo manejo y muchas posibilidades. Un juego de acción en tercera persona que incluye la acción por equipos de forma muy sencilla y ágil. **8,0**	**GRÁFICOS** El aspecto de los escenarios es magistral y el de los personajes tiene también una gran calidad. Sin muchos alardes, cumple y muy bien. **8,3**
SONIDO Una atractiva banda sonora con temas épicos en Dolby Digital que ensalza el sabor de los combates. Los efectos, muy buenos. **8,7**	**ADICCIÓN** La acción y la gran variedad de mapas y formas de solucionar cada misión le hace tremedamente adictivo. **8,8**


La sorpresa fue mayúscula al recibir este título del que poco sabíamos y que nos ha sorprendido gratamente por jugabilidad, aspecto y banda sonora.


Lástima que no se puede jugar a través de Live, pero tratándose de un título de EA podemos dejar este aspecto de lado.


El poder de adicción del juego que con una mecánica sencilla y una historia demasiado patriótica para nuestros gustos nos ha enganchado al juego totalmente.

NOTA XB MAGAZINE 8,4



Es curioso ver un animal tan torpe como un elefante haciendo skate de alto nivel.

WWW.EXTREMESKATEADVENTURE.COM

La unión de las empresas Disney y Activision sólo podía dar este resultado



LA FICHA

EL JUEGO
precio: 49,95 euros
genero: Deportivo
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Activision
distribuidor: Proein
más info: www.extremeskateadventure.com

Disney´s Extreme Skate Adventure

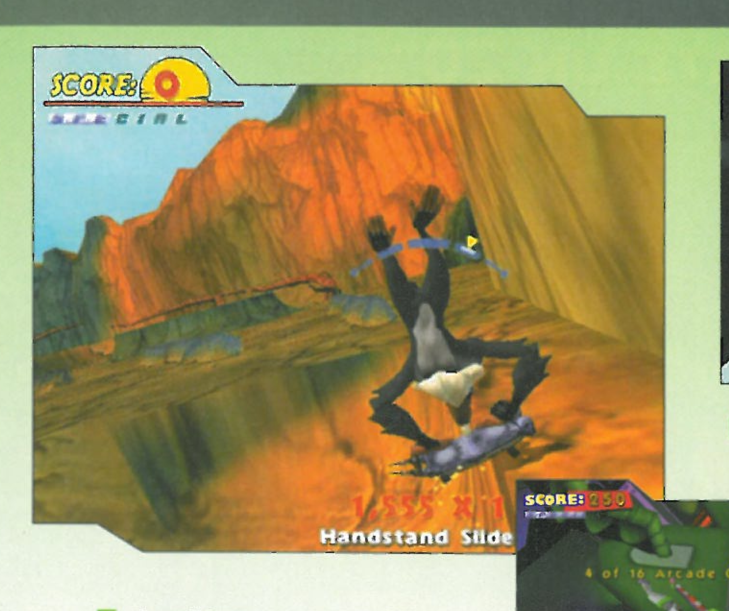
por Jetulio

Versión libre de Tony Hawk´s Pro Skater al estilo de Disney.



Si has jugado a THPS en alguna de sus versiones, los controles los tienes aprendidos.

Disney Interactive y Activision han unido esfuerzos para, según ellos, acercar los adictivos videojuegos de skate (sobre todo a la exitosa licencia Tony Hawk) a un público más infantil de entre 6 y 14 años. Para ello han utilizado el potente motor gráfico y toda la juabilidad de Tony Hawk´s Pro Skater 4 para poner sobre ruedas a los personajes de tres exitosas películas de Disney: Toy Story 2, Tarzan y El Rey León. Así, en este juego (un título 100% de skate) no podremos elegir a Tony Hawk ni a otro patinador de fama mundial, sino a Tarzán, Buddy, Buzz Ligthyear, Simba o Timón y Pumba, entre muchos otros. Y con ellos, recorrer diferentes niveles diseñados a partir de los escenarios de las tres películas de Disney, realizando trucos, acrobacias, equilibrios y superando múltiples objetivos. Como se trata de la jugabilidad y del mismo motor que mueve Tony Hawk´s Pro Skater 4, no vamos a comentar estos dos elementos. Aquí, por ejemplo, podemos seleccionar a Timón y Pumba (el primero siempre va sobre la cabeza del otro) y jugar con ellos en un sobrecogedor escenario de las llanuras africanas: el cementerio de elefantes. Allí podremos hacer piruetas en improvisadas rampas y half-pipe hechas con las rocas del terreno o con las columnas vertebrales



A medida que avancemos en el juego podremos desbloquear otros personajes.



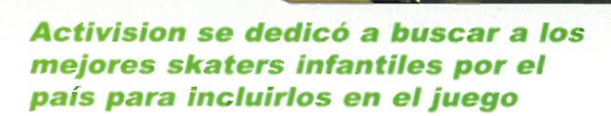
El editor de personajes nos da muchas opciones de personalización para nuestros "chavales".

Poco a poco podremos desbloquear más ropas y cascos.

de los elefantes muertos que descansan allí. Timón y Pumba patinan sobre una tabla de madera y pueden encontrarse con muchos personajes (aquí con las temidas hienas), quienes les encomendaran misiones que pueden realizar. Además de las diferentes misiones, siempre encontraremos objetivos secundarios (como recoger letras para formar la palabra SKATE, recoger logotipos, obtener un mínimo de puntos, descubrir lugares secretos, etc.). Vamos, como en el Tony Hawk. Al igual que con Timón y Pumba (o con Simba) en los escenarios del Rey León, podremos hacer lo propio con Buzz Litghyear o con Woody en la habitación de Andy, escenario de Toy Story 2. Otro tanto podremos hacer con Tarzán o con el elefante Tantor en el buque de Clayton. Como siempre, la consecución de objetivos y puntos te irán abriendo más escenarios para poder comepetir y nuevos patinadores pertenecientes a estas tres mismas películas de Disney.

Aunque, además de los personajes animados de Disney, tenemos la opción de seleccionar patinadores humanos. Estos patinadores son la representación virtual de 10 niños norteamericanos que dominan este deporte y que Activision se dedicó a buscar por todo el país para incluirlos en el juego. Pero también podemos personalizar nuestro propio chaval patinador, eligiendo su aspecto, su ropa, su

Hay que apuntar que el apartado gráfico no está muy cuidado, y es que Disney suele siempre descuidar este aspecto con sus títulos menores. Los personajes no tienen un gran aspecto, aunque no están mal, y algunos de los escenarios podía haber estado más trabajado. La banda sonora es la propia de un juego de skate (hip-hop, funky, rock..). Pensamos que este título no va a sorprender a los aficionados a los juegos de skate, sino que sólo puede interesar a ese segmento al que apuntaban sus desarrolladores: niños de entre 6 y 14 años que encuentren aquí su primer contacto con el género.


Activision se dedicó a buscar a los mejores skaters infantiles por el país para incluirlos en el juego

El veredicto

JUGABILIDAD
Se maneja muy bien y permite múltiples acrobacias aéreas. Es como Tony Hawk´s Pro Skater sólo que aumentando los retos.

6,8

GRÁFICOS
Tal vez es lo peor del juego. La gente Disney y Activision deberían haber hecho un esfuerzo mayor, porque los niños también son exigentes.

5,5

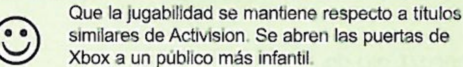
SONIDO
Una banda sonora típica de este tipo de juegos, pero nada que no se haya escuchado antes.

6,5

ADICCIÓN
Tiene sus momentos, pero no resulta demasiado adictivo si tienes más de 15 años y ya has jugado a Tony Hawk antes.

6,5

☺ Que la jugabilidad se mantiene respecto a títulos similares de Activision. Se abren las puertas de Xbox a un público más infantil.



☹ Que el público actual no compraría este título, además de un bastante descuidado apartado gráfico.

! El mero hecho de que este juego exista. Nunca se nos hubiere ocurrido ver a Timón y Pumba saltando sobre un monopatín.



6,0



SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%







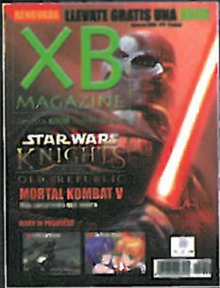


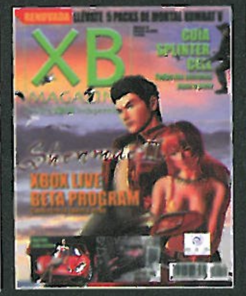






















11 números por 45 euros

Nombre ______________ Apellidos ______________ CIF ______________

Dirección ______________ C.P. ______________

Localidad ______________ Provincia ______________ Teléfono ______________ e-mail ______________

Forma de Pago:

◯ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

◯ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ______________ C.P. ______________ Provincia ______________ Localidad ______________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

Nº ☐☐☐☐ Clave del banco ☐☐☐☐ Agencia ☐☐ DC ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ______________

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

______________ (Población), a ______________ (Fecha) de ______________ (Mes) de 200 ☐

(Firma del titular)

COMUNIDAD



GANADORES SHENMUE 2

María Moreno
Álex López
Antonio Sánchez
Luis Eduardo Gil
Javier Reyes



GANADORES BLOOD RAYNE

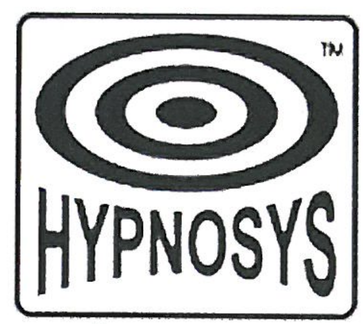
Luis Vázquez
Daniel Pérez
Jesús Salvador
Eloi Ortiz
Gerardo Fernández





DIRECTORIO DE TIENDAS















XB MAGAZINE Y ACCLAIM TE REGALAMOS CINCO SPEED KINGS

5 SK

SPEED KINGS

Responde a la pregunta

¿Cuántos circuitos hay en el título?



MKM Publicaciones
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB
28660 Boadilla del Monte. Madrid
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax 91 633 25 64
E-mail: xbm@mkm-pi.com



9,5 MILLONES DE XBOX EN EL MUNDO



Hace unas semanas que Microsoft hizo públicas las cifras de venta mundiales de su consola y, por lo que se está viendo, las ventas ya están alcanzando un más que aceptable nivel. Desde la fecha de su lanzamiento se han vendido más de 9,5 millones de Xbox en todo el mundo y las previsiones de la compañía para cuando acabe este año fiscal (en los primeros meses de 2004) será alcanzar de los 14,5 a los 16 millones.

Además, ya son más de 500.000 suscripciones a Xbox Live las que se han registrado desde el lanzamiento del sistema de juego online de Microsoft. Las cifras en España, aunque no son oficiales, sitúan ya el número de consolas en torno a las 100.000 y las conexiones a Xbox Live rondan las 3.000. Unos números muy optimistas que nos confirman que, cada vez somos más los xbox-maniáticos y que nuestra comunidad es más contundente. Y, además de todo esto, ya está a punto de comenzar la esperada campaña navideña, una campaña que se nos antoja definitiva para el futuro más inmediato de nuestra amada plataforma.
Muchos de los títulos más esperados se acercan, Xbox Live tiene que comenzar a afianzarse como el mejor sistema de juego online y Microsoft tiene que echar el resto para que estas sean unas navidades muy verdes. Esperamos que nuestra consola sea la verdadera reina de esta campaña con títulos como Counter Strike, Crimson Skies, Amped 2, Project Gotham Racing 2, Top Spin, Sudeki, Otogi, Rainbow Six 3, XIII, Fable, Kameo, Conker, Grabbed by the Ghoulies, Deus Ex 2, StarCraft Ghost, Knights of the Old Republic, etc. Una avalancha de los mejores juegos de la historia, y casi todos con el bonito sello verde de "ONLY ON XBOX".

Todo indica que Xbox funciona, que se consolida como una impresionante plataforma entre los aficionados de todo el mundo y que nos seguirá dando diversión (offline y online) por mucho tiempo. Y la muestra más inmediata de todo ello la encontraremos en el X03, el evento europeo donde Microsoft enseñará todo lo nuevo de Xbox para el siguiente curso. Nosotros ya estamos invitados al evento, que se celebrará los días 16 y 17 de septiembre en un lugar secreto de Europa. Os contaremos todas las novedades que se presenten en este esperado evento, en la revista del mes que viene.

... hay también miles de logos, SMS con imàgenes y Melodías para escoger.



DACLOGO.com

¡Y ahora puedes dibujar tu nombre o tu propio logo!!!

Melodías para todos los móviles

AHORA TIENES LO ÚLTIMO EN MELODÍAS CON UN AIRE ATREVIDO, MODERNO Y DIFERENTE

TOP 40 España	
David Civera / Bye bye	306318
Andy & Lucas / Son de amores	306315
Tanga Girls / Mas que nada	306369
Las niñas / Ojú	306321
Beth / Parando el tiempo	306328
Hombres G / No te escaparas	306297
Ricky Martin / Jaleo	306247
El canto del loco / La madre de Jose	306305
E Ramazotti / Una emoción para	306284
Tony Santos / Actitud	306330
Gareth Gates / Anyone of us	305294
OBK / Quiéreme otra vez	306351
Metallica / St. Anger	306346
Beyonce ft Jay-z / Crazy in love	306357
Antonio Orozco / El viaje	306352
Junior senior / Move your feet	305549
P Javier Hermosilla / Flores en el cielo	306288
Sergio Dalma / Fuego en el alma	306332
R Williams / Something beautiful	306341
Natalia / Besa mi piel	306306
La caja de pandora / Como el pez	306370
Raúl / As de corazones	306331
Mikel Erentxun / En el sur	306371
Simple plan / I'do anything	306373
Bellepop / Chicas al poder	306307
Pereza / Pienso en aquella tarde	306289
Coldplay / God put a smile upon your	306355
El Tiempo / Cristales rotos	306276
Dave Gahan / Dirty sticky floors	306372
S.P.S / Another night	306334
Melanie C / On the horizon	306251
Gloria G / Baila en el sol	306335
A Parreño / Si los ángeles se rinden	306314
Christina Aguilera / Fighter	306255

Cine / TV	
Axel F	302676
Batman	302259
Fama	302271
Los Picapiedras	302470
El Coche Fantastico	302277
El show de los teleñecos	302478
Expediente X	303033
Los Cazafantasmas	302365
James Bond 007	303036
Dallas	302265
Misión Imposible	303032
La bella y la Bestia	302262
Bonanza	302515

Eminem	
Eminem / Sing for the moment	306096
Eminem / Lose yourself	305752
Eminem / Clean, out my closet	305511
Royce da 5,9,ft Eminem / Rock city	304735
Eminem / Without me	304870
D-12 ft Eminem / Shit on you	302767

Melodías Español	
Juanes / Fijate bien	304337
Loquillo Y Los T/Feo, fuerte y formal	304370
Manolo Garcia / Prendi la flor	304371
Alicia Keys / A woman' s worth	304389
Alejandro Sanz / Y solo se me	304395
Nacho Cano / El amargo del	304396
Efecto Mariposa / Inocencia	304397
Carlos Vives / Dejame Entrar	304398
Rosario / Al son del tambor	304513
M Garcia / Rosa de Alejandria	304556
Vanessa / Puedo ser	304558
Presuntos Implicados / Mi unica	304559
C Quijano / La taberna del Buda	304571
Antonio Orozco / Te esperare	304572
La Lengua Suelta / La casa era	304579
Amaral / Sin ti no soy nada	304607
La Caja De Pandora / Una de cal	304608
Miguel Bose / Gulliver	304609
Astor Piazzolla / Adios nonino	304658
Jaime Urrutia / Que Barbaridad	304666
Coral / Volveras	304667
Monica Naranjo / Sacrificio	304668
Loquillo Y Los Tr / El manager	304669
El Tiempo / Medianoche	304670
Belen Dreik / Sorbito de amor	304682
Lenny Kravitz / Believe in me	304690
Enrique Bunbury / Lady blue	304699
Ismael Serrano / Eres	304701
Rosana / Si pongo corazon	304702
Juan Rivas / Susurrando	304837
Juan Benito / La reina del bulevar	304854
Symphonic / Bolero	305034
Chenoa / Atrevete	305045
La Union / Vuelve el amor	305046
Miranda Warning / Por Que	305049
Estopa / Destrangis in the Night	305050
Mick Jagger / Everybody is getting	305051
Rosario / Rosa y Miel	305287
Shakira / Te Aviso te Anuncio	305288

Melodías polifónicas

TODOS LOS VIERNES Novedades melodías en WAP

Cine / TV	
20 Century Fox	400121
El Equipo A	400122
Axel F	400123
Batman	400124
Buffy El Vampiro Asesino	400125
Fama	400126
Flashdance	400127
Los Picapiedras	400128
El Coche Fantastico	400130
El show de los teleñecos	400132
Sonrisas y Lágrimas	400133
Expediente X	400135
Los Pitufos	400140
ET	400142
Los Cazafantasmas	400143
Grease	400144
Grease 2	400145
Indiana Jones	400146
James Bond 007	400147
Casado y con hijos	400149
Miami Vice 1	400150
Monty Phyton	400151
Pipi Canzaslargas	400152
Rocky	400153
El séptimo de caballería	400154
La Familia Adams	400160
Dallas	400163
Los Snorkels	400164
Urgencias	400165
El Padrino	400166
Miami Vice 2	400167
Misión Imposible	400168
Pulp Fiction	400169
Seinfeld	400170
Starwars	400171
Twin Peaks	400172
Westside Story	400173
El Mago de Oz	400174
Beverly Hills 90210	400176
Belleza y poder	400178
Bonanza	400179
Dr.Who	400180
Inspector Gadget	400183
La Pantera Rosa	400186

Eminem	
Eminem / Sing for the moment	406096
Eminem / Without Me	400032
Eminem / Loose yourself	400118

TOP 40 España	
David Civera / Bye bye	406315
Andy & Lucas / Son de amores	406284
Tanga Girls / Mas que nada	406369
Las Niñas / Ojú!!!	406321
Beth / Parando el tiempo	406328
Hombres G / No te escaparas	406297
Ricky Martin / Jaleo	406247
El Canto del loco / La madre de	406305
E Ramazzotti / Un emoción para	406284
Tony Santos / Actitud	406330
Gareth Gates / anyone of us	400254
OBK / Quiéreme otra vez	406351
Metallica / St. Anger	406346
Beyonce ft Jay-z / Crazy in love	406357
Antonio Orozco / El viaje	406352
Junior Senior / Move your feet	405549
P Javier Hermosilla / Flores en	406288
Sergio Dalma / Fuego en el alma	406332
R Williams / Something beautiful	406341
Natalia / Besa mi piel	406306
La caja de pandora / Como el pez	406370
Raúl / As de corazones	406331
Mikel Erentxun / En el sur	406371
Simple Plan / I'do do anything	406373
Bellepop / Chicas al poder	406307
Pereza / Pienso en aquella tarde	406289
Coldplay / God put a smile upon your	406355
El tiempo / Cristales rotos	406276
Dave Gahan / Dirty sticky floors	406372
S.P.S / Another night	406334
Melanie C / On the horizon	406251
Glora G / Baila en el sol	406335
A Parreño / Si los ángeles se rinden	406314
Christina Aguilera / Fighter	406255

Melodías Español	
Andermay / Un Juego de Dos	400211
Anna Torroja / Quien Dice	400212
Diego Torres / Color Esperanza	400215
J sabina / L'agrima de plastico	400219
Kate Ryan / Libertine	405819
Tiziano Ferro / Rojo Relativo	405938
Coti / Antes que ver el sol	405942
S Social / Devuelveme a mi chica	406069
Luz Casal / Dame un beso	406070
Shakira / Si te vas	406071
Melon Diesel / Nina del Sur	406108
Papa Levante / Comunicando	406109
D Bustamente / No soy un superman	406110
Upa Dance / Sambame	406139

PEDIDOS VIA SMS!!!

Hacer Pedidos es simple y fácil vía SMS 7676 Envia un SMS con las letras XB y EL CÓDIGO DE PRODUCTO al 7676 (logo, grupologo, Salvapantallas digitales, melodías o Mensajes con Imagen)

7676

Adecuado para los clientes de Movistar. Amena y Vodafone 1,04€ inc IVA/SMS. Línea de ayuda: 952-416464.

SMS POR EJEMPLO: XB 255738 al 7676

Teléfono de pedidos: 906-700 753

Atención: a partir del 1-10-03 este número 906-700 753 será sustituido por 806-4444.04

1,06€ inc IVA/min.

TODOS LOS VIERNES Novedades melodías en WAP

LA LÍNEA DEL BROMISTA

La mejor manera de tomale el pelo a alguien. Aproveche este original y divertidisimo servicio. Llamamos a su amigo (o enemigo) y le gastamos una broma. Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente victima. ¡Verás que es para morirse de risa Estos son los temas de nuestras llamadas de broma!

- La línea telefónica pinchada
- El coche robado
- El tartamudo
- La multa de "Basta ya"
- La intimidación sexual
- Ya basta de fastidiar
- Exámenes robados
- Eres muy guapo
- La tienda de muebles
- El Síndrome de Tourette
- Un día libre de clases
- El limpiador de ventanas
- El premio de lotería
- Un ladrón en la casa
- El fraude fiscal
- La chica encinta
- Llamada de la cita ciega
- El anuncio clasificado
- Moniques Eroshop
- Los libros prestados de la biblioteca
- La videoteca
- El vecino enfadado
- El nuevo alcantarillado

¡Escuchalo en directo y empieza a reir! 906-700 752

Atención: a partir del 1-10-03 este número 906-700 752 será sustituido por 806 4444.20

1,06€ inc IVA/min.

MENSAJES CON IMAGEN



¡NUEVO! DAC & WAP

JAVA JUEGOS ¡¡NUEVO!!

PARA LOS MEJORES JUEGOS JAVA PUEDES IR A DAC&WAP

TODOS LOS VIERNES Novedades Productos en WAP

- MELODÍAS POLIFÓNICAS!
- WAP CHAT!
- KAMASUTRA!
- SALVAPANTALLAS DIGITALES!
- CITAS WAP!

¡SÓLO VÍA WAP!!!

¿Se han vuelto locos en DACLOGO?

¡Logos, melodías, imágenes de sexo, juegos y muchos más completamente GRATIS!!! Si, lo has leido bien; todo gratis vía DAC&WAP!!!

Sí, lo has leido bien: haces una conexión al portal DAC & WAP y puedes descargar lo que deseas. ¡Sin Ningun límite, rápido y barato!

¡Pagas solamente el coste de la conexión al portal WAP,TODOS los productos que recibes o envías son GRATIS!

Lo único que tienes que hacer es enviar un sms: **WAP al 7676** y recibirás la configuración WAP que necesitarás. **Guarda la configuración y ya estas listo para entrar en el Mundo-WAP de DAC** €1,06 inc IVA / pm.

WAP adecuado para móviles: NOKIA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, ALCATEL, PANASONIC, SAGEM.



LOS MENSAJES SON COMPLETAMENTE GRATIS!!!

MENSAJES: WAP al 7676

¡NUEVO! IMÁGENES WAP PARA TODOS LOS MÓVILES COMPATIBLES CON ESTE SERVICIO!

NUEVO SALVAPANTALLAS DIGITALES NUEVO

para todos los móviles compatibles con este servicio

¿Te gustaría tener una fotografía moderna, sexi, atrevida en tu móvil? Nosotros lo tenemos! SALVAPANTALLAS DIGITALES para tu móvil!

702448	701778	702484	701821 (Andalucia)	701801	702479	702184	702007
702221	702109	701777	700200	701782	702179	700487	701820 (España)
702468	701819 (España)	702074	702421	702230	701971	700212	702223
702427	702415	702186	702475	702207	702078	702195	702076
702189	700650	700579 (MOROCCO)	702161	702500	702429	702100	702151
701116	701986	702424	702224	702469	701818 (España)	701770	702435
702168	702182	702200	702129	701039	700050	702448	701640
701817	702400	702094	702162	702193	702147	700660	702428

Compatibles con:

Nokia: 3300, 3530, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i

Sony-Ericsson P800, T300, T68i

Samsung S100

Motorola T720

Siemens S55

Y más: Panasonic GD87, Toshiba TS21i, Sharp GX10, NEC N21i, N22i, Sagem MY-X5

Visita nuestra página WEB y encontrarás más de 500 salvapantallas digitales!!! www.daclogo.com

!!!NUEVO!!! SMS y GANA

¡¡¡Siempre hay un premio!!!

¡ Ganar nunca es tan fácil y divertido!!! Seleccione el premio que usted quisiera ganar, SMS el código al 7676 e inmediatamente sabrá si usted es uno de los ganadores afortunados.

SMS su selección al: 7676

- Nokia 5210 — SMS NOKIA2 al 7676
- Toshiba Laptop — SMS LAPTOP al 7676
- Gilera ICE — SMS GILERA al 7676
- Nokia 3510 — SMS NOKIA1 al 7676

1,04€ inc IVA/SMS. Línea de ayuda: 952-416464

PIROPOS! Esto es para un verdadero DON JUAN. Envía un SMS para ganar el amor de tu vida. **SMS: PIROPOS al 7676**

CHISTES VERDES! Estos son los chistes más divertidos que puedes encontrar. ¡Así que no pierdas más tiempo! **SMS: CHISXXX al 7676**

CONSEJOS PARA HACER EL AMOR! Intenta algo diferente, algo nuevo. Envia un consejo útil a tu pareja para animar tu vida. **SMS: CONSEXXX al 7676**

CHISTES! Estos son los mejores y más originales chistes que puedes encontrar. Envíanos un SMS y empieza a reir con tus amigos. **SMS: CHISTES al 7676**

1,04€ inc IVA/SMS. Línea de ayuda: 952-416464

ERES TEX.

ERES HAWK.

ERES BRUTUS.

ERES FLINT.

SÓLO EN XBOX

ERES BRUTE FORCE.







Año 2340. Existen más de cincuenta galaxias pobladas de habitantes. Una invasión alienígena amenaza con destruir todo organismo viviente y la Confederación de los Mundos se ha visto obligada a convocar a su Unidad de Fuerzas de Élite. Su nombre es Brute Force y tú estás al mando. Dispones de total autoridad sobre cada uno de los cuatro mercenarios más despiadados del universo. Una francotiradora letal, una soldado de reconocimiento, un alienígena salvaje y un guerrero de asalto sin escrúpulos. Tus conocimientos en materia de lucha de comandos nunca han sido tan requeridos. Tienes que guiar a estas fuerzas de combate a través de más de 20 misiones y 6 mundos diferentes y exóticos. Dependiendo de cada situación deberás elegir al miembro de Brute Force más indicado para combatir. Ya sea jugando solo, o en colaboración con otros jugadores, la intensidad de las batallas irá en aumento, la trama se irá complicando y la acción se llegará a convertir en una auténtica adicción. Además, si acudes a Xbox *Live*, podrás descargar nuevas misiones y campañas inéditas completas. Es una experiencia de dimensiones tan épicas que sólo podía existir dentro de Xbox®. Buena suerte a los cuatro.



PLAY MORE

www.xbox.com/es/bruteforce